

Abschlussarbeit

Zur Erlangung des Magistra Artium
im Fachbereich Sprach- und Kulturwissenschaften
der Johann Wolfgang Goethe-Universität

am Institut für
Kulturanthropologie und Europäische Ethnologie

Zum Thema:

Dialog im Dunkeln - Über ein ‚blindes Erlebnis‘ im Museum Inszenierung, Vermittlung und Rezeption

1. Gutachterin: Prof. Dr. Gisela Welz
2. Gutachterin: Jun. Prof. Dr. Kira Kosnick

vorgelegt

von: Linda Witte

aus: Frankfurt am Main

Einreichungsdatum: 23. September 2008

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
1 Dialog im Dunkeln - Ein erlebnisbasiertes Ausstellungskonzept	3
1.1 Ursprung und Entwicklung des Konzeptes	3
1.2 <i>Dialog im Dunkeln</i> im Dialogmuseum Frankfurt	4
1.3 Zwischen Hands-On Museen und Science Centers – Versuch einer historischen Verortung von <i>Dialog im Dunkeln</i>	6
1.4 Entstehung von erlebnisbasierten, interaktiven Ausstellungskonzepten	6
2 Museales Erlebnis - Eine theoretische Einbettung	9
2.1 Einleitung	9
2.2 Das Museum als kulturalanthropologisches Forschungsfeld	10
2.2.1 New Museology	10
2.2.2 Das Museum als Labor: Wissensproduktion	11
2.2.3 Das Museum als Ort der Inszenierung	13
2.2.4 Wissenstransfer im Museum	13
2.2.5 Interaktivität als Quelle der Wissensaneignung und –generierung	14
2.3 Visual Anthropology	15
2.3.1 Visualität als kulturelle und soziale Praxis	15
2.3.2 Das Museum als Ort der Besichtigung	17
2.4 Anthropology of Experience	18
2.4.1 Das Erlebnis als subjektive Bedeutungskonstruktion	18
2.4.2 Das Erlebnis als Kontrast zum Alltag? - Bezüge zur Tourismusforschung	19
2.4.3 Erlebnisangebot und Nachfrage	20
2.4.4 Das Museum als Erlebnisort	21
2.5 Der Museumsbegriff: Wo fängt Museum an, wo hört es auf?	21
2.6 Zusammenfassung, Forschungsfrage und Thesen	22

3 Methodisches Vorgehen	25
3.1 Kulturanthropologische Forschung	25
3.2 Inhaltliches Vorgehen und Recherche	26
3.3 Teilnehmende Beobachtung ohne Sehen?	27
3.4 Interviewtechniken	29
3.5 Interview-Detailübersicht	30
3.6 Vorstellung meiner Interviewpartner	31
4 Dialog im Dunkeln als inszeniertes Erlebnis	33
Die Perspektive der Produzenten	
4.1 Inszenierungsstrategie Dunkelheit	33
4.2 Inszenierungsstrategie Alltagswelt	36
4.2.1 Standard- und Spezialtour	36
4.2.2 Die Entstehung der Szenarien	37
4.2.3 Allen bekannt und trotzdem fremd?	39
4.2.4 Die Inszenierung eines Reisegefühls	41
4.3 Inszenierungsstrategie Perspektivenwechsel	42
4.3.1 Perspektivenwechsel auf Behinderung	43
4.4 Inszenierungsstrategie Dialog	46
4.5 Soziales Lernen als Ziel der Inszenierung	49
4.5.1 <i>Dialog im Dunkeln</i> als soziales Experiment? - Die Idee des „Social Lab“	49
4.5.2 „Social Lab“, Ausstellung, Performance, Installation, Museum?	51
4.5.3 Ein soziales Erlebnis auf dem Erlebnismarkt	53
4.6 Zusammenfassung - Ein Konzept eines Sehenden für Sehende	54

5 Dialog im Dunkeln als konsumierbares Erlebnis	55
Die Perspektive der Besucher	
5.1 Das Erlebnis als Erwartungshaltung	55
5.2 ‚Blinde Erlebnisse‘	56
5.2.1 Die spannende Alltagswelt	56
5.2.2 Das Licht geht an - eine Ausnahmesituation in <i>Dialog im Dunkeln</i>	59
5.2.3 Der ‚Perspektivenwechsel‘ aus Sicht der Besucher	60
5.2.4 Das Gruppenerlebnis in der Dunkelheit	62
5.2.5 Der Dialog in der Dunkelbar	65
5.3 Lernen durch Erlebnis - Mit anderen Augen sehen?	66
5.4 Zusammenfassung - Ein außeralltägliches Erlebnis	68
6 Dialog im Dunkeln als Arbeitsplatz	69
Die Perspektive der Guides	
6.1 Guide als Beruf	69
6.2 Temporäre Ermächtigung - Der ‚Perspektivenwechsel‘ aus Sicht der Guides	71
6.3 Der Dialog in der Dunkelbar	73
6.4 Das Ziel: Verständnis für Blinde/Sehbehinderte und Gleichstellung	76
6.5 Zusammenfassung - Ermächtigung ‚Drunnen‘ als Vision für ‚Draußen‘	80
7 Resümee	82
8 Literatur	

Vielen lieben Dank für Eure Unterstützung:

Karina, Nicole, Paula, Lolle, Saskia, Gisi, Felix, Annina, Peter und Benni

Einleitung

„Also ich fand’s total interessant, dass offenbar die Wahrnehmungsorgane, die man hat, wenn eines ausfällt, das Sehen, sofort umschalten über so ein Notaggregat. Das Licht geht aus und dann geht ein Ersatzlicht an, so sind andere Sinnesorgane sofort mobilisiert worden. Hauptsächlich war das bei mir das Hören gewesen. Wunderschön ist dieser Raum, wo man die Musik hört und das Überraschende ist, man hört plötzlich Musik in vielen Dimensionen, du hörst was kommt von hinten, was kommt von unten, was kommt von oben links, was kommt von oben rechts, was du nie sonst hörst.“ (T8, 5)

Ähnlich wie der Besucher Reinhold sein ‚blindes Erlebnis‘ hier beschreibt, erging es vielen meiner Gesprächspartner nach dem Ausstellungsbesuch von *Dialog im Dunkeln*. Spannend, aufregend, bereichernd sei es gewesen, eine Erfahrung für Jedermann, die zum Nachdenken über Blindheit anregt. Viele Besucher waren über das positive Erleben des temporären Sehverlustes überrascht: Hatten sie vorher gedacht, dass man ohne Sehvermögen wenig erleben kann und dass blinde Menschen zu bemitleiden sind?

Dialog im Dunkeln greift das Spannungsfeld von Blindheit als vorgestellten Verlust wie auch als gefühlte Bereicherung in Form einer musealen Ausstellung auf. Indem dort nicht-visuelle Wahrnehmung zum Ausgangspunkt der Inszenierung gemacht wird, bricht das Konzept mit einem ‚klassischen‘ Verständnis vom Museum als Ort des Sehens, der Präsentation von ‚Originalen‘ und disziplinärer Wissensvermittlung. Die Ausstellung besteht aus mehreren vollkommen verdunkelten Räumen, in denen Alltagssituationen nachempfunden sind, die gefühlt, gehört, gerochen und geschmeckt werden können. Wie riecht der Wasserfall in der Natur? Wie überquert man eine viel befahrene Straße in der lauten Stadt? Wie befüllt man sich das Glas in der Bar, ohne dass es überläuft? Ein blinder oder sehbehinderter Guide, der die Besucher in kleinen Gruppen durch diese Erlebnisräume führt, gibt Hilfestellung. Der Dialog zwischen Besuchern und ‚ihrem‘ Guide, wie der Titel *Dialog im Dunkeln* bereits andeutet, spielt im Konzept eine zentrale Rolle.

Der Beschreibung von *Dialog im Dunkeln* als schönes Erlebnis kann ich mich aus eigener Erfahrung anschließen. Doch was ist überhaupt ein Erlebnis, begann ich mich nach meinem ersten Ausstellungsbesuch zu fragen. Und wie ist *mein* ‚blindes Erlebnis‘ entstanden? Welche Rolle spielen die Inszenierungsstrategien der Produzenten und die Vermittlung über Guides für die Konstruktion meines Erlebnisses?

In der vorliegenden Arbeit gehe ich diesen Fragen auf den Grund und formuliere Antworten. Ich analysiere das Ausstellungskonzept *Dialog im Dunkeln* aus der Perspektive

aller involvierten Akteure: Produzenten, Vermittler und Rezipienten. Zudem beschäftige ich mich mit der Frage, welche Inhalte in *Dialog im Dunkeln* behandelt werden, vor dem Hintergrund, dass Ausstellungen Formate der Wissensvermittlung sind. Meine zentrale Forschungsfrage lautet deshalb: *Welche Inhalte werden wie inszeniert, wie vermittelt und wie rezipiert?*

Meine mit qualitativen Methoden durchgeführte Studie ist keine repräsentative Erhebung. Vielmehr verstehe ich diese Arbeit als Nahaufnahme und ‚dichte Beschreibung‘ eines kleinen Ausschnitts aus einem großen Feld.

Im *ersten Kapitel* werde ich zunächst auf den Entwicklungsprozess des Konzeptes *Dialog im Dunkeln* allgemein und im Bezug auf das Dialogmuseum Frankfurt im Besonderen eingehen, um daran anschließend historische Entwicklungen von erlebnisbasierten Ausstellungskonzepten in Hands-On Museen und Science Centers zu skizzieren. Im *zweiten Kapitel* werde ich den kultur- und sozialwissenschaftlichen Forschungsstand zum Forschungsfeld Museum aufarbeiten und dabei insbesondere auf die Themenkomplexe Wissen, Visualität und Erlebnis eingehen, um damit einen theoretischen Interpretationsrahmen für meine Arbeit zu bilden. Daran anschließend werde ich im *dritten Kapitel* das methodische Vorgehen dieser Arbeit erläutern, Felderfahrungen beschreiben und meine Interview-Partner vorstellen. Die Kapitel *vier, fünf und sechs* basieren auf den Ergebnissen meiner Feldforschung. Die Dreiteilung des empirischen Teils resultiert aus den verschiedenen Gruppen von Akteuren: Die Produzenten, die das Erlebnis *Dialog im Dunkeln* inszenieren, die Besucher, die das Erlebnis *Dialog im Dunkeln* als Freizeitaktivität konsumieren und die Guides, die das Erlebnis *Dialog im Dunkeln* als ihren Arbeitsalltag vermitteln. Im *Resümee* werde ich die Ergebnisse zusammenfassen und Forschungsfragen vorstellen, die an diese Arbeit anknüpfen könnten.

1 Dialog im Dunkeln - Ein erlebnisbasiertes Ausstellungskonzept

1.1 Ursprung und Entwicklung des Konzeptes

„Die Idee ist denkbar einfach: im absolut lichtlosen Raum werden Sie in kleinen Gruppen von unseren blinden Mitarbeitern durch sechs Räume geführt. Die Ausstellung besteht aus unterschiedlichen Alltagssituationen (z.B. Spaziergang im Park, Stadtbummel, Bootsfahrt oder Besuch einer Dunkel-Bar) die, ohne Augenschein, eine völlig neue Erlebnisqualität mit sich bringen. Im Klartext: Sie werden Ihre Sinne schärfen. Ganz von selbst ergibt sich dabei auch ein Rollentausch: Blinde Menschen werden zu Botschaftern einer Kultur ohne Bilder.“ (Prospekt Dialogmuseum)

Die Ursprünge des Ausstellungskonzeptes *Dialog im Dunkeln* reichen bis in die 1980er Jahre zurück, in denen der Journalist und Dokumentar Andreas Heinecke, der Ideengeber der Ausstellung, zum ersten Mal mit dem Thema Blindheit konfrontiert wurde. Er arbeitete damals beim Südwestrundfunk in Baden-Baden und wurde beauftragt, einen blinden Mitarbeiter einzuarbeiten. Die Erfahrungen, die Heinecke aus der zweijährigen Qualifizierung des blinden Mitarbeiters gewonnen hatte, machten ihn zum Experten für die Ausbildung Blinder zu Hörfunk-Dokumentaren. In den folgenden Jahren bildete er rund 50 blinde Menschen für die Arbeit in Rundfunkanstalten bei der Stiftung Blindenanstalt in Frankfurt aus. In dieser Zeit entwickelte Heinecke erste Ideen für das Konzept von *Dialog im Dunkeln*. „Ich suchte nach einer Idee, wie ich bei möglichst vielen Menschen ein Interesse für Behinderte wecken könnte, wie ich ihre besonderen Fähigkeiten vermitteln könnte.“ (Markert 2005, 10) Bei der Ausarbeitung seiner Idee war es Heinecke wichtig, dass Blindheit nicht als Defizit thematisiert wird, sondern als eine eigene Kultur, die eigene Kompetenzen herausbildet, zum Beispiel „ein sensibles Raumempfinden, ein feiner ausgeprägtes Gehör, einen besseren Gleichgewichtssinn.“ (ebd., 10)

Erste Erfahrungen für und mit *Dialog im Dunkeln* machte Heinecke bereits während seiner Zeit bei der Stiftung Blindenanstalt. Da er in Verbindung mit dieser Institution jedoch nur ein sehr kleines, spezielles Publikum erreichte, aber das Ziel hatte, eine möglichst große Zielgruppe anzusprechen, beschloss er, wie mir die Leiterin des Dialogmuseums Klara Kletzka im Interview berichtete, *Dialog im Dunkeln* im Sinne eines Kulturevents auch außerhalb der Stiftung Blindenanstalt anzubieten. Deshalb wandte er sich im Jahr 1990 an das Künstlerhaus Mousonturm in Frankfurt, in dem Klara Kletzka damals für Dramaturgie, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit zuständig war. Frau Kletzka schilderte wie folgt ihr erstes Erlebnis mit Heineckes Idee von *Dialog im Dunkeln*:

„Er kam und klopfte bei uns an und sagte, er habe da so was, so ne Idee, die hat er auch schon mal ausprobiert, aber er möchte gerne ganz normales -in Anführungsstrichen- Publikum. Aus der Stiftung Blindenanstalt hatte er diese Idee mitgebracht [...] und er sagte im Grunde ist es eine Erfahrung für Jedermann, vor allem für sehende Menschen, natürlich nicht für Blinde [...] Und damals bin ich zum ersten Mal -ich bin eigentlich Kulturschaffende- zum ersten Mal in Berührung gekommen mit dem Thema Blindheit überhaupt und wir haben es dann, obwohl wir das alle ziemlich verrückt fanden, gemacht, haben gesagt okay wir probieren es einfach mal, warum nicht.“ (T3, 1)

Obwohl das, was damals im Mousonturm als *Dialog im Dunkeln* präsentiert wurde, noch konzeptuell unausgereift war und eher einem kleinen, dunklen Fühl-Pacours ähnelte, wurde es zu einem Publikumsmagneten:

„Es hat sich sehr schnell herumgesprochen: ‚Oh, das ist ein sehr besonderes Experiment‘ und ich hab damals tatsächlich einige blinde Menschen kennen gelernt und im Dunkeln zum allerersten Mal diese Erfahrung gemacht und fand, dass die so unglaublich tief ist, ja? Und hab vom ersten Moment an erkannt, welches Potential dahinter steckt. Insofern hatte Andreas dann nicht mehr ganz so viel zu tun, mich zu überzeugen.“ (T3, 2)

1.2 *Dialog im Dunkeln* im Dialogmuseum Frankfurt

Von den ersten Anfängen von *Dialog im Dunkeln* in Verbindung mit der Stiftung Blindenanstalt, über den Dunkelparcours im Mousonturm und weiteren Veranstaltungen in Frankfurt, zur Entstehung des ersten festen Standortes von *Dialog im Dunkeln* in Hamburg im Jahr 2000, bis hin zur Entstehung des Dialogmuseums in Frankfurt fünf Jahre später war es ein weiter Weg. Er brachte viele Veränderungen mit sich, wie die Museumsleiterin rückblickend berichtete:

„Die erste Ausstellung, die war so: Man ist nen Handlauf langgegangen und durfte dann immer irgendwas anfassen, nen nassen Lappen [lacht] irgend etwas Überraschendes, ne? [...] Also von dieser ersten Idee bis zu der Ausstellung, die wir heute da haben, wo ganze Landschaften nachgebildet sind [...] ist ja schon ein weiter Weg.“ (T3, 7)

Dass sich *Dialog im Dunkeln* „zu einem beliebten Kulturgut entwickelt“¹ hat und eine international erfolgreiche Ausstellung² geworden ist, lässt sich auf Heineckes und darauf folgend auch auf Kletzkas Selbständigkeit zurückzuführen: „So konnten wir uns dann auch

¹ Unternehmenskonzept Februar 2007, 2.

² *Dialog im Dunkeln* wird nach dem Franchiseverfahren vertrieben und wurde bisher in 19 Ländern und über 130 Städten gezeigt.

freier entwickeln, als an so 'ne Institution gebunden“ (T3, 2), kommentiert die Museumsleiterin im Interview.³

Gestärkt durch den Erfolg von *Dialog im Dunkeln* in der Hamburger Speicherstadt⁴ startete Klara Kletzka im Jahr 2001 ihr Projekt für einen Frankfurter *Dialog im Dunkeln*. Ihr Konzept sah vor, *Dialog im Dunkeln* um zwei (Erlebnis-)Angebote zu erweitern, „Casino for Communication“⁵ und „Taste of Darkness“⁶ und alle drei Angebote in einem „Dialogmuseum“ zu vereinen. Vier Jahre dauerte Kletzkas Suche nach einer Anschubfinanzierung für das etwa eine Million Euro teure Projekt „Dialogmuseum“, für das eigens eine GmbH gegründet wurde (vgl. Kraft 2005).⁷ 80% des Startkapitals erhielt Kletzka vom Landeswohlfahrtsverband Hessen⁸, die restlichen 20% steuerte die BonVenure Management GmbH⁹ bei. Seit der Eröffnung des Dialogmuseums im Jahr 2005 ist keine institutionelle öffentliche Förderung mehr in das Projekt geflossen, das die Produzenten als das „Frankfurter Integrationsprojekt“ bezeichnen.

Im Dialogmuseum sind 27 behinderte Menschen fest angestellt und weitere 30 Arbeitsplätze wurden eingerichtet, „um auf der Basis eines modernen Arbeitsbeschaffungsprogramms behinderten, kranken oder benachteiligten Menschen eine Chance zur Integration in den allgemeinen Arbeitsmarkt zu eröffnen.“ (Unternehmenskonzept Dialogmuseum, Februar 2007)

³ Mit Institution meint Frau Kletzka hier die Stiftung Blindenanstalt.

⁴ 2007 wurde eine Auslastung von 95% erzielt (vgl. Unternehmenskonzept Februar 2007, 2).

⁵ Hier können die Besucher an neun Feldern und Tischen spielerisch kommunikative Fähigkeiten erproben und entwickeln (kein Dunkelbereich). Das Casino for Communication wurde von Orna Cohan, einer Ausstellungsmacherin aus Paris, konzipiert.

⁶ Dies ist eine Erlebnisgastronomie im Dunkelbereich, die erstmals am Hamburger Standort realisiert wurde. Im Restaurant *Taste of Darkness* servieren blinde und sehbehinderte Servicekräfte den Besuchern ein Drei-Gänge Überraschungsmenü.

⁷ An der Gesellschaft beteiligt sind der Gründer und Rechteinhaber Andreas Heinecke, die beiden Partner Thomas Richter und Klara Kletzka (Geschäftsführende Gesellschafterin), sowie die BonVenure Management GmbH.

⁸ Der LWV unterstützt das Projekt, weil im Dialogmuseum Arbeitsplätze für Behinderte geschaffen werden.

⁹ BonVenure Management GmbH fördert innovative Projekte von Unternehmen und Organisationen mit sozialem und/oder ökologischem Geschäftszweck im deutschsprachigen Raum, die sich langfristig selber tragen können und deren Konzepte reproduzierbar sind. Nähere Infos im Internet unter: <http://www.bonventure.de> (eingesehen am 06.06.2008).

1.3 Zwischen Hands-On Museen¹⁰ und Science Centers¹¹ - Versuch einer historischen Verortung von *Dialog im Dunkeln*

Um *Dialog im Dunkeln* historisch zu verorten, werde ich im folgenden Kapitel auf die Entstehung von erlebnisbasierten, interaktiven Ausstellungskonzepten eingehen. Es ist hier nicht mein Ziel, eine lückenlose Entwicklung und alle historischen Details aufzuzeigen, sondern es ist ein Versuch, eine grobe historische Einordnung für *Dialog im Dunkeln* zu geben, um eine Interpretationsgrundlage für die in dieser Arbeit besprochenen Aspekte zu schaffen.

Wichtig erscheint mir in diesem Zusammenhang, dass die Verortung von *Dialog im Dunkeln* zwischen Science-Center und Hands-On Museen nicht nur von mir an das Feld ‚herangetragen‘ wurde, sondern dass auch die Museumsleiterin das Konzept dort positionierte. Bei unserem ersten Treffen nannte mir Frau Kletzka folgende Museen bzw. Ausstellungskonzepte, die sie im Kontext von *Dialog im Dunkeln* für wichtig hält: Das *Exploratorium*¹² in San Fransisco, *La Villette*¹³ in Paris, die *Kinderakademie Fulda*¹⁴, das *Schloss Freudenberg*¹⁵, aber auch ‚kommerziellere‘ Erlebnisangebote, wie das *Universum Bremen*¹⁶ oder das Science Center im *Europapark*¹⁷.

1.4 Entstehung von erlebnisbasierten, interaktiven Ausstellungskonzepten

Die Ursprünge für erlebnisbasierte, interaktive Ausstellungskonzepte reichen bis ans Ende des 19. Jahrhunderts zurück und liegen besonders in Amerika, aber auch teilweise in Europa. Zwei Persönlichkeiten prägten diese Entwicklung besonders: Der amerikanische Philosoph und Pädagoge John Dewey¹⁸ (1859-1952) und die italienische Ärztin,

¹⁰ Mit ‚Hands-On Museen‘ sind in der Regel Kindermuseen gemeint, die Ausstellungsinhalte nach dem Prinzip ‚Anfassen erwünscht‘ vermitteln.

¹¹ Als ‚Science Center‘ werden die Institutionen bezeichnet, in denen die Besucher angeregt werden (natur-)wissenschaftliche Experimente durchzuführen. Im Gegensatz zu naturwissenschaftlichen Museen haben Science Center meist keine Sammlung.

¹² <http://www.exploratorium.edu/index.html> (eingesehen am 25.06.2008).

¹³ <http://www.cite-sciences.fr/english/indexFLASH.htm> (eingesehen am 25.06.2008).

¹⁴ <http://www.kaf.de/> (eingesehen am 25.06.2008).

¹⁵ <http://www.schlossfreudenberg.de/> (eingesehen am 25.06.2008).

¹⁶ <http://www.universum-bremen.de/de/startseite.html> (eingesehen am 25.06.2008).

¹⁷ <http://www.europapark.de/> (eingesehen am 25.06.2008).

¹⁸ Dewey wird der Ausdruck „learning by doing“ zugeschrieben (vgl. König 2002, 35; Dewey 1934). Auch der Anthropologe Victor Turner nimmt Bezug auf Dewey in seinem Konzept von „experience“ (vgl. Turner 1986, 33ff. und Kapitel 2.4.1 dieser Arbeit).

Pädagogin und Philosophin Maria Montessori¹⁹ (1870-1952) (vgl. König 2002, 55ff.; Heumann Gurian 1991, 178; Arnold 2007, 67).²⁰ Beide vertraten die Ansicht, dass durch Interaktion und Erlebnis, mit den Menschen und mit den Dingen, Lernen anregt werde. Aufbauend auf ihren Ideen entstanden erste interaktive, erlebnisbasierte Ausstellungskonzepte.

Das erste Kindermuseum entstand vor über 100 Jahren in den USA: Das *Brooklyn Children's Museum*²¹. Es wurde 1899 eröffnet und war als erstes seiner Art auf Kinder als ‚Zielgruppe‘ fokussiert (vgl. König 2002, 55ff.). Knapp 15 Jahre später folgte die Eröffnung des *Boston Children's Museum*²². Obwohl auch beide Museen primär das Sammeln und Ausstellen praktizierten, standen sie durch ihre ‚learning by doing‘ und ‚hands-on‘ Vermittlungsansätze im deutlichen Gegensatz zu traditionellen Museumsformen. Die Reformierung und Weiterentwicklung dieser Ansätze zu (noch) mehr Selbstbestimmung, Interaktion und Erlebnis entwickelte sich dann Mitte der 1960er Jahre, angeregt (unter anderem) durch den Direktor des *Boston Children's Museum*, Michael Spock. Durch ihn vollzog sich erstmals eine ‚Wende‘ im Museum, weg vom Objekt hin zum Besucher als Ausgangspunkt musealer Überlegungen (vgl. König 2002, 59f.).

Als ‚Vorreiter‘ europäischer Ausstellungskonzepte gilt die Children's Gallery im *London Science Museum*²³. Sie wurde 1931 eröffnet und ist hauptsächlich auf das Engagement des Direktors, Colonel Sir Henry Lyons, zurückzuführen (vgl. König 2002, 18). Inspiriert von den Ideen dieses ‚Vorreiters‘ eröffnete der Amerikaner Frank Oppenheimer, nachdem er von einer Europareise wieder in die Heimat zurückkehrte, 1969 das *Exploratorium* in San Francisco, das erste ‚Hands-on‘ Science Center (vgl. Hein 1993, 27). Die Entstehung des Exploratoriums ist auf zwei Aspekte zurückzuführen, wie die Kunsttheoretikerin und Philosophin Hilde Hein in ihrem Buch „The Exploratorium: The Museum as Laboratory“ schreibt: Einerseits auf Frank Oppenheimers persönliches Interesse an Naturwissenschaften, andererseits auf das damals durch den ‚Sputnik-Schock‘²⁴ hervorgerufene gesellschaftliche Interesse an Wissenschaft (vgl. Hein 1993, 29ff.).

¹⁹ Zu Montessori vgl. u.a.: Oswald 1989. Im Bezug auf die Entwicklung der Reformpädagogik sind auch andere Persönlichkeiten wie z. B. die Schwedin Ellen Key (1849-1926) von Bedeutung.

²⁰ Die stellvertretende Direktorin der Kinderakademie Fulda, Gabriele König, nennt in ihrer Dissertation drei ‚Strömungen‘, welche die Entwicklung von Kindermuseen in Deutschland vorangetrieben haben: Die Reformpädagogik, die Kunsterzieherbewegung und die Arbeitsschulbewegung (vgl. König 2002, 30ff.).

²¹ <http://www.brooklynkids.org/> (eingesehen am 25.06.08).

²² <http://www.bostonkids.org/index.html> (eingesehen am 25.06.08).

²³ <http://www.sciencemuseum.org.uk/> (eingesehen am 25.06.08).

²⁴ Mit dem Begriff ‚Sputnik-Schock‘ bezeichnet man den durch den ersten sowjetischen Weltraumsatelliten ‚Sputnik‘ ausgelösten Schock in der amerikanischen Bevölkerung um die Fortschrittlichkeit der Sowjetunion während des Kalten Krieges.

Amerika investierte nach dem ‚Schock‘ vor allem in die naturwissenschaftliche Bildung von Kinder und Jugendlichen (vgl. ebd., 34). Diese politischen Ereignisse begünstigten wohl auch Oppenheimers Vorhaben, ein Science Center zu errichten. Die im Exploratorium ausgestellten Objekte, die dort ‚Phänobjekte‘ heißen und eigens für den Ausstellungsbetrieb gebaut werden, können von den Besuchern angefasst, ausprobiert, entdeckt und am eigenen Körper erlebt werden: „Die Strategie des Exploratoriums besteht nun darin, die Besucher selbst zu Versuchspersonen ihrer eigenen Wahrnehmungs-Experimente werden zu lassen.“ (Hein 1993, 96) Der Besucher sollte hier „Denker, Schöpfer, Anwender“ (ebd., 46) sein und durch das ‚Hands-on‘-Prinzip zum forschenden Subjekt ermächtigt werden, das angeregt wird, Zusammenhänge herzustellen und neues Wissen zu generieren.²⁵ Im Exploratorium arbeiten so genannte ‚Explainer‘, die den Besuchern Zusammenhänge erklären, Hilfestellung bei der Benutzung der Objekte geben und damit gewissermaßen zwischen der Domäne der Experten (Naturwissenschaftler, Museumsexperten) und den Laien (den Besuchern) vermitteln (vgl. ebd., 155ff.). In der Abteilung ‚Sehen‘, die zu den wichtigsten des Exploratoriums gehört, entstand 1970 ein besonderes Sinnesexperiment: In einer etwa neun Meter großen und vollkommen verdunkelten Kuppel wurde ein Labyrinth geschaffen, durch das sich die Besucher durchschlängeln und verschiedene haptische Erlebnisse machen konnten. Die ‚Kuppel‘ wurde damals zum Publikumsmagneten und ist auch heute noch beliebt (vgl. Hein 1993, 192f.). Das *Exploratorium* hat weltweit Einfluss auf unterschiedliche Kinder- und Wissenschaftsmuseen und Science Center genommen und genießt als erlebnisbasiertes, interaktives Ausstellungskonzept bis heute ‚Vorbildfunktion‘ (vgl. ebd., 9).

Anders als in den USA sind Kindermuseen in Deutschland noch ein recht junges Phänomen. In den 1970er Jahren entstanden die ersten erlebnisbasierten, interaktiven Ausstellungskonzepte, jedoch zunächst ‚nur‘ als Teile in bestehenden traditionellen Museen großer Metropolen. Wenig später aber entstanden die ersten eigenständigen Kinder- und Jugendmuseen, wie das *Junior-Museum für Völkerkunde* in Berlin (1970) und das *Kindermuseum im Historischen Museum Frankfurt am Main* (1972) (vgl. König 2002, 71f.). Vor allem durch die Reformbewegung der Museumspädagogik wurden diese Entwicklungen vorangetrieben: „Versuche, das Museum auch zu einem verstärkt

²⁵ Oppenheimers Ausstellungspraxis geriet später in Kritik, zu selektiv und unkritisch zu sein. Sharon Macdonald kritisierte beispielsweise, dass Oppenheimer zwar interessiert war, wissenschaftliche Phänomene des Alltags in sein Konzept zu integrieren, aber diejenigen aussparte, die politischer Natur waren. Sie führt das auf seine Arbeitsvergangenheit in einem höchst politischen Bereich zurück. Oppenheimer hatte zuvor an der Produktion einer Atombombe mitgewirkt. Ihre Kritik gilt Oppenheimers Präsentation von ausschließlich positiven und politisch eher unproblematischen Themengebieten (vgl. Macdonald 1998, 15f.).

sinnlichen Erfahrungsort zu machen gehen nahezu ausschließlich auf die Museumspädagogik zurück“ (Wiese 1999, 93), kommentiert die Volkskundlerin Magret Wiese in ihrem Aufsatz „Museum: Sinnenreicher Erfahrungs- und Lernort contra Lernen durch Anschauung“. In ihrem Titel verweist Wiese bereits auf eine der zentralen Forderungen der Museumspädagogik: Mittelpunkt des Museums sollte der Besucher mitsamt seiner körperlichen Wahrnehmung sein und nicht das Ausstellungsobjekt.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die Entstehung von erlebnisbasierten, interaktiven Ausstellungskonzepten in Deutschland vor allem durch die Museumspädagogik vorangetrieben wurde, die sich in einem hohen Maße an den amerikanischen Hands-On Museen und Science Centers orientierte.

2 Museales Erlebnis - Eine theoretische Einbettung

2.1 Einleitung

Für die theoretische Verortung dieser Arbeit werde ich im Folgenden verschiedene mit dem Museum verbundene Themenkomplexe behandeln: Wissen, Visualität und Erlebnis.

Einleitend werde ich beschreiben, welches Verständnis von ‚Kultur‘ dazu geführt hat, dass das Museum ein kulturanthropologisches Forschungsfeld geworden ist und warum Praxen der Wissensproduktion, -vermittlung und -inszenierung seitdem ins Zentrum des kulturanthropologischen Forschungsinteresses gerückt sind. *Darauf folgend* werde ich die Gründe für eine kulturanthropologische Beschäftigung mit dem Thema Visualität darlegen und das Museum als Ort der Besichtigung besprechen. Zudem erläutere ich den Erlebnisbegriff, zeige Verbindungen zur Tourismusforschung auf, thematisiere das Museum als Erlebnisort sowie die mit ihm verbundene Kontroverse der Popularisierung. *Abschließend* stelle ich Fragen nach den Grenzen des Museums und seiner Definition. Diese Fragen, die ich an dieser Stelle nicht beantworten, sondern zur Diskussion stellen möchte, bilden den Abschluss der theoretischen Einbettung. Auf der Basis dieses Theorie-Settings werde ich dann im empirischen Teil meiner Arbeit die selbst generierten Daten interpretieren.

2.2 Das Museum als kulturanthropologisches Forschungsfeld

2.2.1 New Museology

Lange Zeit richtete sich das anthropologische Interesse an das Museum ‚nur‘ als Bewahrungs- und Ausstellungsort materieller Kulturgüter von außereuropäischen Völkern (vgl. González et al. 2001, 107). Kultur wurde damals ‚nur‘ in den traditionellen kulturellen Ausdrucksformen und ihren Trägern verortet (vgl. Welz 1996, 26). Ab den 1960er Jahren jedoch begannen empirische Kulturwissenschaftler den Begriff *Kultur*²⁶ neu zu bestimmen. Im anthropologischen Sinne wird Kultur seitdem als Voraussetzung, Prozess und Produkt menschlichen Denkens und Handelns begriffen (vgl. Greverus 1987, 58ff.). Die Neupositionierung des Kulturbegriffs wirkte sich auch auf das anthropologische Interesse am Museum aus. Kultur wurde nicht mehr nur in den materiellen Gütern verortet, sondern sowohl im Produktionsprozess, als auch in der Vermittlungsarbeit und im Rezeptionsprozess von musealen Inhalten. Damit verschob sich auch der anthropologische Forschungsschwerpunkt hinsichtlich des Museums: Das Museum selbst wurde zum Forschungsfeld (vgl. Färber 2002, 19; González et al. 2001, 107; Welz 1996, 26). Und damit auch die kulturellen Praxen der eigenen (westlichen) Kultur (vgl. González et al. 2001, 116; Färber 2006, 30). Die Auseinandersetzung mit musealen Praxen führte schließlich auch zu einer Erweiterung des Forschungsfeldes: Während im deutschsprachigen Raum bis dahin ‚nur‘ volkskundliche und völkerkundliche Museen Orte kulturwissenschaftlichen Interesses gewesen waren, wurden durch das neue Kulturverständnis und die kritische Auseinandersetzung mit musealen Praxen alle Arten von Museen, z.B. auch Kinder- und Wissenschaftsmuseen, als Forschungsfelder interessant (vgl. Bouquet 1999, 8).

Als in den 1980er Jahren die kulturwissenschaftliche Debatte um das mit der Repräsentation von ‚Anderen‘ verbundene Machtverhältnis zwischen Forscher und Erforschten aufkam, die in der so genannten ‚Krise der Repräsentation‘²⁷ gipfelte, übertrug sich diese ‚Krise‘ auch auf das Museum (vgl. Macdonald 1997, 161). Kulturwissenschaftler kritisierten die Praxen von Museumsarbeitern, die ihre mit Macht ausgestattete Position ungenügend reflektieren und museales Wissen als uneingeschränkt

²⁶ Im Rahmen dieser Arbeit lehne ich mich Gisela Welz’ Definition von Kultur als Praxis an. Vor dem Hintergrund dieser Definition begreife ich alle Handelnden (Produzenten, Besucher, Guides) im Kontext von *Dialog im Dunkeln* als kulturelle Akteure (vgl. Welz 1996, 19).

²⁷ Zur „Krise der Repräsentation“ siehe unter anderem Marcus/Fischer 1986; Clifford 1986; Fabian 1983.

gültiges Faktenwissen präsentieren (vgl. Kopf 2002; Färber 2002; González et al. 2001). Die Kritiker forderten eine ‚New Museology‘²⁸, eine neue reflektierte Museumspraxis, die sich kritisch mit Macht, Wissen und Repräsentation auseinandersetzt. Zudem forderten sie, die repräsentierten Gruppen durch Kollaboration in die eigene museale Repräsentation miteinzubeziehen und sie dadurch zu ermächtigen (vgl. Korom 2002). Darüber hinaus bemühten sich die Kritiker um eine Neubetrachtung des Museums als Institution, die sowohl in Kontexte eingebettet ist, gleichzeitig aber auch neue Kontexte schafft und thematisierten damit erstmals den Konstruktionsprozess von musealen Inhalten (vgl. Macdonald 1996, 8; González et al. 2001, 109ff.).

2.2.2 Das Museum als Labor: Wissensproduktion

Aus kulturalanthropologischer Perspektive sind Museen gesellschaftlich autorisierte Orte der Wissensproduktion und des Wissenstransfers (vgl. Kopf 2002, 22). Dem Wissensansatz Michel Foucaults²⁹ folgend, sind Museen durch diese Position mit Macht ausgestattet: „Power is involved in the construction of truths, and knowledge has implications of power.“ (Macdonald 1998, 3) Die Kulturanthropologin Christiane Kopf, die Foucaults Ansatz auf das Museum überträgt, betont, dass es zur Strategie der Institution Museum gehört, „Spuren des Vorgangs der Wissensproduktion und seine Bedingtheit möglichst zu tilgen und das entstandene Wissen absolut zu setzen.“ (Kopf 2002, 23) Damit verweist Kopf auf die museale Präsentation von formalem Wissen, hinter der die komplexe Struktur des Konstruktionsprozesses der Wissensanordnung verschwindet. Ihre Kritik gilt der Präsentationsweise des Wissens, die sowohl die In- und Ausschlussverfahren unsichtbar macht, als auch die unterschiedlichen Interessen und Wissensordnungen, die im Prozess der Herstellung involviert sind. Wird Wissen absolut gesetzt, wie es Kopf oben anspricht, so wird der Laie entmächtigt und zum „other“³⁰ gemacht. Ähnlich sieht das auch die Ethnologin Alexa Färber, die Wissen als kulturelle und sozial ausgeformte Praxis und dessen Status als Gegenstand sozialer Aushandlungsprozesse begreift (vgl. Färber 2006, 69). Sie fordert daher, bei der Untersuchung von Wissen auch soziale Beziehungen, Machtverhältnisse, sowie Techniken gesellschaftlicher Ab- und Ausgrenzungen zu thematisieren (vgl. ebd., 30). Überträgt man ihre Forderung auf die Erforschung von

²⁸ Die Bezeichnung ‚New Museology‘ wurde durch Peter Vergo geprägt (vgl. Macdonald 1996, 8; González et al. 2001, 109ff.).

²⁹ Vgl. u.a.: Foucault 1973; Foucault 1976.

³⁰ Der Begriff des ‚Othering‘ wurde mitunter durch die Autoren Johannes Fabian und Edward Said geprägt. Mit ihm kritisieren sie den Prozess der Entmächtigung, der nicht-westlichen Kulturen durch die westliche Wissenschaft widerfährt, wenn diese sich das Recht herausnimmt für und über die ‚Anderen‘ zu sprechen (vgl. Fabian 1983; Said 1978).

Museen, sollte erforscht werden, wie museale Inhalte entstehen und welche Machtstrukturen und Prozesse diese Entstehung beeinflussen.

Durch die Auseinandersetzung mit der Konstruktion und Vermittlung von Wissen gerieten ab den 1980er Jahren verstärkt Wissenschaftsmuseen in den Fokus anthropologischer Forschung. Sharon Macdonald, die in den späten 1980er Jahren im *Science Museum* in London forschte, stellte dabei fest: „It is important to recognise that the work of producing the cultural phenomenon ‚science‘ is not restricted to the laboratory.“ (Macdonald 2001, 128) Da Macdonald „Behind the Scenes“ forschte, fand sie heraus, dass museal ausgestelltes Wissen immer ein speziell für die Besucher konstruiertes Wissen ist und Museumsarbeiter nur einen bestimmten Ausschnitt selektieren und inszenieren. Durch diesen Prozess des Selektierens von Wissen und der Erschaffung neuer Zusammenhänge durch die dramaturgische Arrangierung der Inhalte werden Museumsexperten selbst zu Wissensproduzenten. Deshalb vergleichen Macdonald, aber auch Färber, das Museum mit dem Labor, dem „klassischen“ Ort der Wissensproduktion (vgl. Macdonald 2001, 128; Macdonald/Basu 2007, 2; Färber 2006, 41f.). Analysiert man die Ergebnisse der in den 1970er und 1980er Jahren von Wissenschaftssoziologen durchgeführten Untersuchungen von Laborpraxen, wird dieser Vergleich nachvollziehbar (vgl. Rheinberger 1993; Knorr Cetina 1991). Aus wissenschaftsanthropologischer bzw. wissenschaftssoziologischer Sicht wird Wissenschaft als kulturelle Praxis verstanden, weshalb die alltäglichen Produktionsprozesse von wissenschaftlichem Wissen in den Mittelpunkt des anthropologischen bzw. soziologischen Forschungsinteresses geraten (vgl. Färber 2006, 28). Hans-Jörg Rheinberger, ein bekannter Wissenschaftssoziologe, der das Experiment als Quelle neuen Wissens, seine Herstellungsbedingungen und Auswirkungen untersuchte, verweist auf die Komplexitätsreduktion als Voraussetzung für Experimentalprozesse. Zudem analysiert er die Beschaffenheit von „epistemischen Dingen“³¹, den Gegenständen der Forschung, im Hinblick auf soziale Konstruktionsbedingungen. Auch die Wissenschaftssoziologin Karin Knorr Cetina weist auf die enge Verbindung von wissenschaftlichem Wissen und Aspekten des sozialen Lebens hin. Sie definiert Wissen als Prozess, der in bestimmten Produktionskontexten entsteht, welche durch soziale Akteure manipuliert werden und spricht von einem hochgradig vorstrukturierten, „artifizialen Charakter“ (Knorr Cetina 1991, 28) des Labors (vgl. ebd., 16f.).

Zusammenfassend können folgende Aspekte als wesentlich für die Labor- sowie für die Museumspraxis festgehalten werden: Transfer von Objekten oder „epistemischen Dingen“

³¹ „Epistemische Dinge“ können Objekte, Strukturen, Reaktionen und Funktionen sein (vgl. Rheinberger 2006, 27).

in ein neues Feld, Selektivität bzw. Komplexitätsreduktion als Voraussetzung musealer Präsentation bzw. des Experiments, enge Verwobenheit von sozialem Leben und Wissenskonstruktion. Es sind die wissensbasierten Praktiken, die das Labor und das Museum verbinden. In einer kulturanthropologischen Forschungsperspektive werden Labor und Museum daher nicht nur von ihren öffentlichen Ergebnissen her untersucht, sondern auch ausgehend von ihren (sozialen) Entstehungsprozessen reflektiert und analysiert (vgl. Färber 2006, 46).

2.2.3 Das Museum als Ort der Inszenierung

Den Begriff der Inszenierung, wie ich ihn in dieser Arbeit verwende, lehne ich den Überlegungen Gisela Welz' an, die in Anlehnung an die Mediensoziologen Müller-Doohm und Neumann-Braun, „Kulturinszenierung' als einen institutionalisierten, historischen und gesellschaftlichen Bedingungen gehorchenden Modus der Sinngenerierung und Bedeutungsvermittlung“ (Welz 2007, 231) versteht (vgl. Müller-Doohm/Neumann-Braun 1995, 11). Aus dieser Perspektive betrachtet ist „Inszenierung [...] dann keine Verfälschung des Ursprünglichen, sondern vielmehr [...] eine ‚dramaturgische Aufbereitung des Handelns‘³²“ (Welz 2007, 231). Eine Ausstellung zu inszenieren bedeutet, die Inhalte durch die Art und Weise ihrer räumlichen Präsentation zu erläutern und mit Hilfe einzelner Präsentationseinheiten, durch den „Prozess der Reduktion und Kontrastierung, durch Leitmotivauswahl und Symbolzuordnung, Arrangement- und Inszenierungskonstruktion“ (Welz 1996, 76) analytische Zusammenhänge in eine ästhetische Dimension einzubetten, „jene Dimension, die dem Museum als Ort sinnlicher Anschauung eigen ist“ (Korff/Roth 1990, 24). Über die Inszenierung, die sich im Museum meist einer „visuellen Rhetorik“³³ (Korff/Roth 1990, 23) bedient, muss nachgedacht werden, da „jede Inszenierung auch eine Interpretation ist“ (ebd., 22). Und jede Interpretation eine bestimmte Aussage formuliert: „Any Museum or exhibition is, in effect, a statement or position. It is a theory: a suggested way of seeing the world.“ (Macdonald/Fyfe 1990, 14)

2.2.4 Wissenstransfer im Museum

Neben dem anthropologischen Interesse an der Herstellung von musealem Wissen kam mit der Besucherforschung ab den 1980er Jahren ein weiteres Interessensgebiet hinzu, das sich

³² Müller-Doohm/Neumann-Braun 1995, 10.

³³ Bei *Dialog im Dunkeln* bedienen sich die Produzenten einer ‚non-visuellen Rhetorik‘.

dem Transfer von musealem Wissen widmete. Die Kulturanthropologin Constance Perin, die ihre Forschung im *Smithsonian Institution National Museum of Natural History* in Washington D.C. auf das Rezeptionsverhalten von Besuchern fokussierte, fand heraus, dass das Museum-Besucher-Verhältnis komplizierter ist als angenommen (vgl. Perin 1992). Durch ihre Forschung entdeckte sie, dass intendierter Effekt der Produzenten und tatsächliche Rezeption der Besucher nicht selten auseinanderfallen und machte deutlich, dass: „there is no guarantee that viewers will interpret exhibitions as their makers intend.“ (Perin 1992, 183) Perin kritisierte die Arbeit von Museumsexperten, die ihr Publikum zu homogen und passiv konzeptualisieren und von einer linearen, hierarchisch-strukturierten Wissensvermittlung, im Sinne eines Sender-Empfänger-Prinzips, ausgehen. Um der Kluft, die sich zwischen Museumsarbeitern und Besuchern im musealen Vermittlungsprozess auftut, entgegenzuwirken, entwickelte Perin ein zirkuläres Vermittlungsmodell, das Modell des „Communicative Circle“ (vgl. Perin 1992). Dieses geht von individuell unterschiedlichen Rezeptionsprozessen aus und berücksichtigt die unterschiedlichen Erfahrungshintergründe des Einzelnen, die „frames of reference“, als wichtigen Bestandteil der Rezeption.³⁴ In Perins Modell ist Wissenstransfer keine Belehrung, sondern geht von einer wechselseitigen Kommunikation zwischen Museumsarbeitern und Besuchern aus. Dadurch, dass Besucher aktiv teilnehmen, werden sie gewissermaßen zu ‚Co-Autoren‘ ermächtigt und zu gleichberechtigten Partnern der Museumsarbeiter (vgl. ebd., 191). Auf der Basis ihres „Communicative Circle“ plädiert Perin für die Konzeption von Ausstellungen, die Freiraum für unterschiedliche Interpretationen lassen, und die Individualität der Besucher berücksichtigen: „The exhibitor should help to enlarge that mental space, thereby putting viewers to work at making their own connections.“ (Perin 1992, 191)

2.2.5 Interaktivität als Quelle der Wissensaneignung und -generierung

Der Begriff der Interaktivität, der in den 1940er Jahren im Kontext von Kommunikationstheorien, Kybernetik und Technologie entstand, wurde durch die Auseinandersetzung mit musealer Präsentation, Vermittlung und Rezeption auch für das Museum bedeutend (vgl. Barry 1998, 99).

³⁴ Auch die Autoren Falk/Dierking plädieren in ihrem „Interactive Experience Model“ für die Analyse von Rezeptionsprozessen unter der Berücksichtigung der Erfahrungshintergründe der Besucher. Sie unterscheiden hierbei den **personellen** (z.B. frühere Erfahrungen, Kenntnisse, Erwartungen, Motivationen), den **sozialen** (berücksichtigt die am Museumserlebnis beteiligten Personen) und den **physischen** (Körper; aber auch Raum und Architektur) **Kontext**, die allesamt als Filter des Museumserlebnisses wirken und deshalb für die Rezeptionsanalyse berücksichtigt werden müssen (vgl. Falk/Dierking 1998, 2ff.).

Im Rahmen dieser Arbeit schließe ich mich den soziologischen Überlegungen Andrew Barrys zur Interaktivität im Museum an. Dieser thematisiert Interaktivität aus einer körperzentrierten und experimentellen Perspektive. Er versteht den menschlichen Körper als Quelle für experimentelles Wissen und verortet Interaktivität damit zwischen Museums- und Laborpraxis. Ähnlich einer Experimentalanordnung im Labor kann der Museumsbesucher mit den Objekten einer interaktiven Ausstellung interagieren, spielen und experimentieren (vgl. ebd., 100). Vor dem Hintergrund seines Routinewissens, seines „tacit knowledge“³⁵, macht sich der Besucher durch den Einsatz seines Körpers selbst zum Teil des Experiments. Er wird so zum Laborsubjekt seiner eigenen Wahrnehmungsexperimente, mit denen er sich museale Inhalte aneignet und dadurch neues Wissen generiert (vgl. ebd., 103). Folgt man Barrys Überlegungen zur Interaktivität wird ersichtlich, dass Museen nicht nur Orte des Wissenstransfers sind, sondern auch Orte der Wissensproduktion, sowohl auf der Seite der Museumsarbeiter, als auch auf der Seite der Museumsbesucher.

Barrys Definition von ‚Interaktivität‘ halte ich für meine Studie für relevant, da sie den Körper als Zugang zur Welt und als Quelle für neues Wissen vor dem Hintergrund des ‚Routinewissens‘ thematisiert. Dies sind Aspekte, die bei der Analyse der Besuchererlebnisse in *Dialog im Dunkeln* ebenfalls zur Geltung kommen.

Betrachtet man Wissen als kulturelle und sozial ausgeformte Praxis (vgl. Kapitel 2.2.2 - 2.2.5), wird es nachvollziehbar, warum ich in dieser Arbeit Wissensaspekte thematisiere, auch wenn in *Dialog im Dunkeln* keine disziplinären Wissensbestände präsentiert werden.

2.3 Visual Anthropology³⁶

2.3.1 Visualität als kulturelle und soziale Praxis

Eine sozialwissenschaftliche Auseinandersetzung mit Visualität begann in den 1960er und 1970er Jahren und wurde vor allem von amerikanischen Medienwissenschaftlern vorangetrieben, darunter Marshall McLuhan, Elisabeth L. Eisenstein und Walter Ong.³⁷ Sie vertraten unter anderem die These, dass die Moderne, im Gegensatz zu früheren Kulturen, vom Visuellen dominiert ist (vgl. Faßler 2002, 36f.). Aus ihrer Sicht ging ‚das

³⁵ Vgl. Polanyi 1985, vgl. Soeffner 1989, 19.

³⁶ Auch wenn die in diesem Kapitel besprochenen Autoren nicht ausschließlich Anthropologen sind, werden ihre Ansätze im anthropologischen Diskurs im Sinne einer ‚visual Anthropology‘ aufgegriffen (vgl. u.a. Faßler 2002, 36ff.).

³⁷ Vgl. McLuhan 1964; Eisenstein 1979; Ong 1967.

Visuelle' mit der Macht des Bürgertums einher, da die Privilegierung auf technologische Entwicklungen, vor allem auf die Erfindung des Buchdrucks, aber auch der Entwicklung des Fernrohrs und des Mikroskops zurückzuführen ist. Diese Entwicklungen haben dazu geführt, dass sich der Schwerpunkt zum visuellen Sinn verlagert, und ihm eine Vormachtstellung eingeräumt wird. Der These der ‚Privilegierung des Visuellen‘ liegt die Annahme zu Grunde, dass Visualität eine kulturelle, dynamische Praxis ist und keine biologische Bestimmung. Walter Ong begründet diese Annahme damit, dass der Mensch nicht von Geburt an visuell geprägt ist (vgl. Ong 1967, 1). Ein Neugeborenes konstruiert sich seine „erste“ Welt zunächst ohne seine visuelle Wahrnehmung, sondern nur durch seinen Tast- und Geruchssinn (vgl. Ong 1967, 1). Im Alterungsprozess jedoch wird der visuelle Sinn „the most informative of the senses“ (ebd., 1). Um das Argument der kulturellen Praxis von Visualität noch zu verstärken, beschreibt Ong die unterschiedlichen Stellenwerte von Visualität in den verschiedenen Kulturen. Dafür vergleicht er die Wertschätzung der Sinne bei den antiken Hebräern und Griechen und schlussfolgert: „The Hebrews tended to think of understanding as a kind of hearing, whereas the Greeks thought it more as a kind of seeing.“ (Ong 1967, 3) Schwerpunkte der Sinneswahrnehmungen werden, so Ong, kulturell gesetzt und nicht biologisch ‚bestimmt‘. Zudem ist das Auge seiner Meinung nach nicht fähig, Wirklichkeit zu ‚spiegeln‘ (vgl. ebd., 169ff.).³⁸ Stattdessen schreibt er dem Tastsinn eine engere Verbindung zur Wirklichkeit zu, da dieser dem Menschen ermöglicht, sich selbst zu erleben und sein „Innen und Außen“ (vgl. ebd., 117) zu spüren (vgl. ebd., 169ff.). Visualität hingegen erfasst nur Oberflächen und ist mit Distanz verbunden (vgl. ebd., 117).

Dass Visualität eine kulturelle Praxis ist, die mit Macht verbunden ist, bringt der Sozialwissenschaftler Martin Jay zur Sprache. Er schreibt: „Only man and the primates have the ability to use the gaze to send affiliative as well as threatening signals. [...] one of the most extraordinary aspects of vision, most broadly conceived, is the experience of being the object of the look.“ (Jay 2005, 11) Jay erläutert an dieser Stelle, dass Menschen zugleich Objekte wie auch Subjekte visueller Erlebnisse sind. Blicke zu empfangen und sie zeitlich auch zu senden, ist verknüpft mit psychologischen Prozessen, die wiederum mit Macht einhergehen.

Die These der ‚Privilegierung des Visuellen‘ greift auch der deutsche Medienwissenschaftler Manfred Faßler auf. Aus der Sicht des 21. Jahrhunderts jedoch nimmt er diesbezüglich eine leicht veränderte Perspektive ein. Er betont, dass es die

³⁸ Martin Jay verweist in diesem Zusammenhang auf den ‚blinden Fleck‘ im visuellen Wahrnehmungsfeld des Menschen (vgl. Jay 2005, 8).

„Privilegierung d e s Visuellen’ nicht gibt. Faßler formuliert die (Gegen-)These, „dass Wahrnehmen, Erkennen und Wissen stets *multisensorische Ereignisfolgen* sind, alle Sinne sind also beteiligt.“ (Faßler 2002, 38) Anstatt die ‚Privilegierung des Visuellen’ auf materiale Medialität zurückzuführen, wie es beispielsweise McLuhan, Eisenstein und Ong tun, versteht Faßler materiale Medialität ‚nur’ als Anteile von Programmen der Sichtbarkeit³⁹. Folglich nähert er sich ‚dem Visuellen’ nicht vom Ergebnis, sondern von seinen Entstehungs- und Erhaltungsbedingungen (vgl. ebd., 38).

In Bezug auf meine Studie liefern die vorgestellten Ansätze wichtige Anknüpfungspunkte. Zum einen taucht in den Ergebnissen meiner Forschung die Thematik der ‚Privilegierung des Visuellen’ auf, zum anderen wird aus der Perspektive aller beteiligten Akteure deutlich, dass Visualität eine kulturelle und soziale Praxis ist, die mit Macht verbunden ist. Faßlers Ansatz, Visualität nicht als isolierbaren Sinn zu begreifen, sondern immer als Teil der Wahrnehmung zu verstehen, halte ich im Kontext meiner Studie für nachvollziehbar und hilfreich.

2.3.2 Das Museum als Ort der Besichtigung

Das klassische Museum ist als Ort der Besichtigung von Visualität dominiert.⁴⁰ Versteht man Visualität als kulturelle und soziale Praxis, die mit Macht verbunden ist, wird nachvollziehbar, warum auch kulturanthropologische Forschung das Museum als Ort des Sehens problematisiert. Die Ethnologin Alexa Färber wie auch die Kunsthistorikerin Svetlana Alpers betonen die mit Macht ausgestattete Position der Institution Museum durch seine visuelle bzw. körperlich erfahrbare Komponente. Während Alpers hervorhebt, dass die im Museum ausgestellten Exponate zu Objekten von visuellem Interesse *gemacht* werden, thematisiert Färber, dass sich die im Museum präsentierte Wissensordnung in die Körper der Besucher einschreibt (vgl. Alpers 1991, 25; Färber 2002, 16f.). Hinsichtlich der visuellen Macht von Museen ist auch ein Aufsatz des Erziehungswissenschaftlers Horst Rumpfs interessant (vgl. Rumpf 1995). In diesem thematisiert er die ‚Gebärde der Besichtigung’ als eine kulturell tradierte Gebärde, die mit Bewunderung, Staunen und vor allem mit Distanz verbunden ist. Rumpf kritisiert diesen kulturell erlernten Besichtigungsblick, da er den Restkörper zur Prothese schrumpfen lässt: „Der körperlose Besichtigungsblick ist [...] von Blindheit bedroht.“ (Rumpf 1995, 42) Seine Kritik gilt der Gebärde der Besichtigung, dem Gestus der Kulturübereignung und Kulturaneignung (vgl. ebd., 42), für sein belehrendes Potential, das wenig Raum für „artikulierende Fragen,

³⁹ Faßler versteht Sichtbarkeit als komplexe Codierung des Sehens (vgl. Faßler 2002, 39).

⁴⁰ Korff und Roth bezeichnen *Sehen* als das Ziel des Museums (vgl. Korff/Roth 1990, 24).

Gedanken, Reflexionen, Einwände“ (ebd., 38) lässt. Rumpf plädiert jedoch nicht für die Abschaffung der Gebärde, die sich in den letzten 200 Jahren etabliert hat, sondern fordert eine kritische Auseinandersetzung und Hinterfragung ihrer Selbstverständlichkeit (vgl. ebd., 40). Seinem Wunsch nach sollte die Gebärde der Besichtigung zu einer Gebärde der Annäherung werden, in dem sie den Besichtigten „aus der Rolle des bloß zu Belehrenden herausholt und ihn zum Partner einer Auseinandersetzung macht.“ (ebd., 40)

Zusammenfassend lässt sich aus einer interdisziplinären Perspektive festhalten, dass das Museum, unter anderem weil es ein Ort der Besichtigung ist, eine Machtposition innehat. Im Bezug auf meine Studie, die ein Ausstellungskonzept jenseits der Visualität zum Inhalt hat, liefern die vorgestellten Kritikpunkte wichtige Hintergrundinformationen.

2.4 Anthropology of experience

2.4.1 Das Erlebnis als subjektive Bedeutungskonstruktion

Die Formulierung einer ‚Anthropology of experience‘ geht, wie der Anthropologe Edward Bruner schreibt, auf Victor Turner zurück, der wiederum vom ‚Erlebniskonzept‘ des deutschen Denkers Wilhelm Dilthey inspiriert wurde. Turner betonte, dass Subjekte nicht nur an Erlebnissen partizipieren, sondern dass Erlebnisse erst durch das Subjekt hergestellt werden (vgl. Turner 1986).

Dass es *die* Definition des Erlebnisbegriffes nicht gibt, zeigt sich an den Aufsätzen des Buches „The Anthropology of Experience“ (Turner/Bruner 1986), in welchem die Autoren den Begriff *Erlebnis* unterschiedlich verwenden und definieren. Allen gemeinsam ist jedoch die Annahme, dass ein Erlebnis nicht als passives Produkt akzeptiert und konsumiert werden kann. Vielmehr sei es „an active, volatile, creative force“ (Bruner 1986, 16), eine Kraft, die ‚Innen‘, das heißt im Subjekt erzeugt und das mittels Ausdruck nach ‚Außen‘ gebracht wird. Aus diesem Aspekt ergibt sich die Problematik anthropologischer Erforschung des Erlebnisses: Erlebnisse lassen sich ‚nur‘ als Ausdruck erforschen. Jedoch muss der anthropologische Forscher davon ausgehen, dass das, was das Subjekt zum Ausdruck bringt, nicht das ‚spiegelt‘, was es im Inneren erlebt, sondern, dass menschlicher Ausdruck eine Bedeutungskonstruktion ist, die bereits die Reflexion über das Erlebnis beinhaltet (vgl. Bruner 1986, 16f.). Aus diesem Aspekt resultiert die ‚Schlüsselproblematik‘ der anthropologischen Erlebnisforschung: „reality, experience, and expression“ sind diskrepant und können vom Forscher nicht in ihrer Ganzheit erfasst werden (vgl. Bruner 1986, 16f.).

Victor Turner, der sich Diltheys Ansatz anlehnt, unterscheidet zwei ‚Arten‘ von Erlebnissen, nämlich „mere experience“ und „an experience“. Mit ersterem ist das ‚gewöhnliche‘ Erleben des Lebens, der „temporal flow“, gemeint, mit letzterem ein bestimmtes, intersubjektiv geteiltes Erlebnis, welches Anfang und Ende hat (vgl. Turner 1986, 35).

Im Sinne von Victor Turner ist *Dialog im Dunkeln* „an experience“, ein besonderes Erlebnis mit Anfang und Ende, das konsumiert werden kann. Charakteristisch für solche Erlebnisse ist, wie Turner schreibt, dass sie mit dem Routineverhalten kontrastieren und mit einem schmerzhaften oder schönen ‚Schock‘ beginnen (vgl. Turner 1986, 35).

2.4.2 Das Erlebnis als Kontrast zum Alltag? - Bezüge zur Tourismusforschung

In der Tourismusforschung, die sich in den letzten dreißig Jahren als anthropologisches Forschungsthema vor allem im angelsächsischen Raum entwickelt hat, findet man das Argument, dass Subjekte nach Erlebnissen im Tourismus streben, weil diese im Kontrast zum Alltagsleben stehen (vgl. Turner 1986; Burns 1990; Urry 1990; Henning 1999, 43ff.). Hinsichtlich dieses Aspektes greift die Tourismusforschung unter anderem auf die Ritualtheorie⁴¹ des Anthropologen Victor Turner zurück (vgl. Turner 1986). In ihr definierte er Ritual als Möglichkeit, ungewohnte Formen der Wahrnehmung einzunehmen, normative Grenzen zu überschreiten und Distanz zum Alltag herzustellen.⁴² Diese Aspekte analysierte Turner auch für den Freizeitbereich moderner Gesellschaften (vgl. Turner 1986; Henning 1999, 43ff.). Der Kulturwissenschaftler Christoph Henning, der sich auf Turners Ansatz bezieht, schreibt dazu: „Das Ritual wie die Freizeit gewähren Freiheit von den Zwängen des Normallebens; sie geben Raum für Experimente, für Spiel und Kreativität. Bekanntes wird in neuen Kombinationen erlebt; damit entsteht Distanz zu den ungewohnten Formen der Wahrnehmung, es eröffnen sich unbekannte Wege des Denkens und Erlebens.“ (Henning 1999, 43) Eine ähnliche Argumentation der Kontrasttheorie⁴³ vertritt der Soziologe John Urry (vgl. Urry 1990). Er analysierte die Motivationen von Touristen und stellte dabei fest, dass touristische Waren und Services konsumiert werden, da sie Erlebnisse produzieren, die sich von Alltagserlebnissen durch ihre Intensität unterscheiden. Urry definiert Tourismus demnach als Kontrast zum *everyday life* und

⁴¹ Turner bezieht sich in seiner Theorie des Rituals auf den *Rites de Passage* Ansatz des französischen Anthropologen Arnold van Gennep (vgl. Turner 1986; Van Gennep 1986).

⁴² Turners Ritualtheorie bezieht sich auf die Analyse der Rituale von Stammesgesellschaften.

⁴³ Der Kontrasttheorie gegenüber steht die Kongruenztheorie, die von Ähnlichkeiten im Freizeit- bzw. Tourismusverhalten und Arbeits- bzw. Alltagverhalten ausgeht, wie u.a. die Soziologin Hlavin-Schulze darlegt (vgl. Hlavin-Schulze 1998, 126).

verortet den Reiz am Tourismus gerade in dieser Außergewöhnlichkeit (vgl. Urry 1990, 3). Hinsichtlich des Bestrebens nach Kontrasterlebnissen als Motivation von Touristen gibt der Anthropologe Peter Burns im Bezug auf Urrys These zu bedenken, dass Touristen nicht selten das Vertraute in der Fremde suchen (vgl. Burns 1999, 82f.). Zusammenfassend betont er: „The current anthropological thinking is that tourism has many motivations and is too complex to be thus categorised.“ (Burns 1999, 88)

Wenngleich die Kontrasttheorie nicht auf alle Motivationen von Touristen anzuwenden ist, sehe ich in Bezug auf meine Studie Anknüpfungspunkte an sie. Die Besucher von *Dialog im Dunkeln*, das werde ich im empirischen Teil der Arbeit an Beispielen erläutern, zielen nämlich auf das Erleben des Ungewöhnlichen, des Besonderen und der Ausnahmesituation, sie wollen ungewohnte Formen der Wahrnehmung einnehmen, sich psychisch-physisch neu erfahren.

2.4.3 Erlebnisangebot und Nachfrage

Aus (kultur-)soziologischer Perspektive analysiert Gerhard Schulze in seinem Buch „Die Erlebnisgesellschaft“ gesellschaftliche Strukturen und Verhaltensweisen und stellt dabei fest, dass während das Erlebnis früher ‚nur‘ Mittel zum Zweck war, es heute den Zweck vieler Freizeitangebote vollkommen ersetzt (vgl. Schulze 1992, 13).

Diese Entwicklung auf dem Erlebnismarkt sieht Schulze dadurch begründet, dass gesellschaftliches Handeln zunehmend auf Erlebnis, auf psychisch-physische Anregung ausgerichtet und durch so genannte „Individualisierungstendenzen“ geprägt ist (vgl. ebd., 75ff.). Als Reaktion auf diese gesellschaftlichen ‚Tendenzen‘ hat sich, so Schulze, ein expansiver Erlebnismarkt entwickelt, der die Bedürfnisse nach besonderen, schönen und ‚unnötigen‘ Erlebnissen befriedigt (Schulze 1992, 59). Erlebnisangebote konkurrieren auf dem Erlebnismarkt um ein sehr knappes Gut: die Freizeit der Menschen. Deshalb ist es, Schulze zufolge, wichtig, dass jeder Anbieter seinem Angebot eine „Aura“⁴⁴ der Einzigartigkeit verleiht und gesellschaftliche Aufmerksamkeit auf sich zieht (vgl. ebd., 441). Von traditionellen Kultur- und Bildungsangeboten unterscheiden sich Erlebnisangebote und Events durch die Einbeziehung des sinnlichen Erlebens, das heißt durch einen stärkeren Appell an den Körper (vgl. Schulze 1992, 135; Opaschowski 2000, 57). Auch *Dialog im Dunkeln* ist ein Erlebnisangebot mit diesen Merkmalen. Durch diese Eigenschaften sprechen Erlebnisangebote ein sozial breit gefächertes, bildungsübergreifendes Publikum an. Es ist nämlich die Grundausstattung körperlicher

⁴⁴ Zum Begriff der „Aura“ vgl. Benjamin 1973.

Erlebnisfähigkeit, die es jedem Menschen ermöglicht, ein Erlebnis zu ‚erleben‘ und intersubjektiv zu teilen (vgl. Schulze 1992, 106).

2.4.4 Das Museum als Erlebnisort

In Konkurrenz zu vielen attraktiven Freizeitangeboten geraten Museen seit einigen Jahrzehnten zunehmend unter Druck, ihre Inhalte unterhaltsamer zu präsentieren und durch interaktive Vermittlungsformen den ‚Spaßfaktor‘ zu erhöhen. Betrachtet man die heutige deutsche Museumslandschaft, zeugen vor allem die vermehrt entstehenden Science Centers von einer ‚Trendwende‘ zum Museum als Erlebnisort. Diese ‚Trendwende‘ wird von Museumsexperten kontrovers diskutiert. Während die Kritiker den auf Erlebnis ausgerichteten Museen mangelnde Seriosität und Wissenschaftlichkeit vorwerfen, sehen die Befürworter den Erlebnisort Museum als Chance für ein gesteigertes, öffentliches Interesse und erhöhte Lernfähigkeit (vgl. Korff/Roth 1990, 25f.; Korff 2001, 14f.).

Der Kulturwissenschaftler Gottfried Korff nimmt in dieser Diskussion eine Vermittlungsposition ein. Er plädiert dafür, in Anlehnung an Walter Benjamins ausstellungs- und museumsbezogene Popularisierungstheorie⁴⁵, den Erlebnisort Museum als Chance für eine Kombination von Bildungsinstitution und Unterhaltung zu begreifen und in ihm Hoch- und Populärkultur zu verbinden (vgl. Korff 2001, 19).⁴⁶ In seinem Aufsatz „Das Popularisierungsdilemma“⁴⁷ hält er den Kritikern, die Erlebnismuseen für ihre Unseriosität, Banalisierung und Trivialisierung anprangern, entgegen, dass gerade in der Popularisierung das positive Potential dieser Museen liegt. Gerade dadurch, dass diese Museen *populär* sind, das heißt einen hohen Attraktivitätsfaktor und hohe Besucherzahlen aufweisen, können sie als Orte der Bildung, Wissensvermittlung und der Unterhaltung im Zuge konkurrierender Freizeitangebote bestehen (vgl. Korff/Roth 1990, 13).

2.5 Der Museumsbegriff: Wo fängt Museum an, wo hört es auf?

„The truth is, we do not know any more what a museum institution is.“ (Sola 1992, 106 zit, n. Macdonald/Fyfe 1996, 1)

Dieses Zitat von Sola bringt die von Museumsexperten geführte Debatte um die Institution Museum in aller Deutlichkeit auf den Punkt: Heutzutage ist eine Definition des Museums

⁴⁵ Vgl. dazu: Korff 2001 und Korff/Roth 1990, 27f.

⁴⁶ Diese von Korff befürwortete Kombination lässt sich auch mit dem Begriff ‚edutainment‘ umschreiben (Verbindung von education und entertainment).

⁴⁷ Korff 2001.

unmöglich geworden. Zu unterschiedlich sind die Inhalte, die Präsentations-, Inszenierungs- und Vermittlungsstrategien von Museen, als dass man sie durch *eine* Definition erklären könnte. Durch die Tatsache, dass immer mehr alltagskulturelle Objekte musealisiert werden, löst sich das Museum zunehmend von seiner ursprünglichen Funktion, authentische, hochkulturelle Objekte auszustellen. Auch die Besichtigung ist nicht mehr zwangsläufig mit dem Museum verbunden, wie das in dieser Arbeit behandelte Ausstellungskonzept *Dialog im Dunkeln* beweist. Die Grenzen der Institution Museum scheinen sich heutzutage immer mehr aufzulösen, und mancher Museumstheoretiker stellt sich die Frage, ob nicht auch ein Zoo eine Art lebendiges Museum sei (vgl. Falk/Dierking 1998, 1). Von anderen Medien scheint sich das Museum wohl nur noch durch seine räumliche oder zumindest physisch erlebbare Dimension zu unterscheiden (vgl. Silverstone 1993, 39f.). Der kulturelle Prozess der Musealisierung jedoch hat die Institution Museum bereits verlassen (vgl. Welz 1996, 78). Die verschwindenden Grenzen des Museums lassen sich auch in Verbindung mit einer sich verändernden Freizeit- und Tourismusgesellschaft analysieren: „The breakdown of the walls of the museum, partly as a consequence of popular interest in sites of historical and cultural interest outside of the confines of the museum, liberates the idea of the museum and returns it into a wider set of spaces.“ (Hetherington 1996, 155) Auch tragen institutionelle Veränderungen, darunter auch die zunehmende Privatisierung von Museen dazu bei, dass sich das Museumswesen gewandelt hat. Aus marktorientierter Perspektive sind Museumsarbeiter mit neuen Herausforderungen konfrontiert, da sie die Wünsche, Präferenzen und Einstellungen ihrer ‚Kunden‘ einschätzen lernen müssen. Denn der Erfolg einer Ausstellung misst sich auch am Grad seiner Popularität und an der Menge seiner zahlenden Kunden (vgl. Perin 1993, 186).

Vor dem Hintergrund des sich auflösenden Museumsbegriffes und der Entstehung von multiplen Definitionen, ist im Kontext von *Dialog im Dunkeln* bzw. dem Dialogmuseum interessant, wie der Museumsbegriff aus Expertensicht verwendet wird. Aus der Perspektive der Produzentin werde ich im Kapitel 4.5.2 erläutern, wie sie den Begriff Museum versteht und warum sie sich für den Namen Dialogmuseum entschieden hat.

2.6 Zusammenfassung, Forschungsfrage und Thesen

Die theoretische Einbettung diente dazu, das Museum als kulturalanthropologisches Forschungsfeld zu bestimmen und problematisieren. Dabei wurden, aus

kulturanthropologischer Perspektive, insbesondere drei mit dem Museum verwobene Aspekte diskutiert: Wissen, Visualität und Erlebnis. Sie bilden die Basis, auf der ich die Daten der empirischen Forschung auswerten und analysieren werde. Bevor ich nun einzelne Theoriestränge mit ersten empirischen Überlegungen zusammenführe, werde ich aber zunächst die wichtigsten theoretischen Aspekte resümieren:

Zu 2.2) Eine kulturanthropologische Auseinandersetzung mit dem Museum analysiert den Produktionsprozess, die Vermittlungsarbeit und den Rezeptionsprozess von musealen Inhalten. Aus kulturanthropologischer Perspektive ist Wissen eine kulturelle und sozial ausgeformte Praxis. Museal ausgestelltes Wissen ist daher immer ein speziell für die Besucher konstruiertes Wissen, das in neue Zusammenhänge eingebettet wird. Die Analyse musealer Wissensproduktion beinhaltet deshalb auch die Untersuchung von sozialen Beziehungen und Machtverhältnissen. Die Inszenierung von musealem Wissen ist eine dramaturgische und strategische Aufbereitung, die das Ziel hat, Effekte zu erzeugen. Museales Wissen kann nicht unverändert von Produzenten an Rezipienten vermittelt werden. Stattdessen produziert der Rezipient vor dem Hintergrund seiner „frames of reference“ eigene Zusammenhänge und wird somit selbst zum Wissensproduzent.

Zu 2.3) Visualität ist eine kulturelle und soziale Praxis, die mit Macht verbunden ist. Historisch betrachtet, spielt das Sehen für die museale Erfahrung eine sehr wichtige Rolle.

Zu 2.4) Das Erlebnis ist eine kulturelle und soziale Praxis. Eine kulturanthropologische Perspektive analysiert deshalb das Erlebnis, das auf dem Erlebnismarkt angeboten wird, sowohl von Produzenten-, der Vermittler und der Konsumentenseite.

Das Museum ist zum Erlebnisort mit hoher ‚Einschaltquote‘ geworden. Von wissenschaftlicher Seite wird dies kontrovers diskutiert: Unseriosität und Unwissenschaftlichkeit? Oder Möglichkeit, Hoch- und Populärkultur sinnvoll zu verbinden? Festhalten lässt sich zudem, dass Konsumenten von Erlebnisangeboten (unter anderem) danach streben, Distanz zu alltäglichen Wahrnehmungen einzunehmen.

Fasst man die verschiedenen theoretischen Ansätze zusammen, lässt sich aus einer kulturanthropologischen Perspektive auf das Kulturprodukt *Dialog im Dunkeln* ein Fragebereich bestimmen, der sich sowohl an die Produzenten-, Vermittler als auch der Besucherseite richtet.

Meine *zentrale Fragestellung*, die ich in dieser Arbeit behandle lautet deshalb:

Welche Inhalte werden wie inszeniert, wie vermittelt und wie rezipiert?

Hinsichtlich dieses Forschungsfeldes entstanden bei der Entwicklung eines Forschungsdesigns folgende Unterfragen/Überlegungen:

An die Produzenten:

- Im Gegensatz zur ‚klassischen‘ Ausstellungspraxis werden in *Dialog im Dunkeln* weder visuell erfahrbare Objekte, noch disziplinäre Wissensvermittlung in den Mittelpunkt des musealen Erlebnisses gestellt. Daraus folgt: Welche Inhalte hat das Konzept *Dialog im Dunkeln*? Wie wurden/werden die Inhalte von Seiten der Produzenten geschaffen und inszeniert? Welche Rolle weisen die Produzenten den Vermittlern zu? Welche Bedeutungen sollen erzeugt werden?

An die Rezipienten:

- Was erwarten die Rezipienten von einem Ausstellungsbesuch? Was erleben die Besucher? Wie und welche Inhalte rezipieren die Besucher?

An die Vermittler:

- Was wollen die Guides vermitteln und wie tun sie das? Wie erleben die Guides die Vermittlung als ihren Arbeitsalltag? Welche Ziele verfolgen sie?

Auf der Basis der vorgestellten theoretischen Ansätze möchte ich für den empirischen Teil dieser Arbeit die folgenden **drei Thesen** formulieren.

- I) Durch die Anwendung verschiedener Inszenierungsstrategien konstruieren die Produzenten *Dialog im Dunkeln* so, dass es von den Rezipienten als Erlebnis empfunden wird. Als Strategien erkenne ich die Dunkelheit, die inszenierte Alltagswelt, den Perspektivenwechsel und *den Dialog*⁴⁸. ***Dialog im Dunkeln* ist ein inszeniertes Erlebnis.**
- II) Ähnlich einem touristischen Bedürfnis nach Abwechslung und Kontrast zum Alltag streben die Besucher von *Dialog im Dunkeln* das Erlebnis als Handlungsziel an. ***Dialog im Dunkeln* ist ein konsumierbares Erlebnis.**
- III) Das Erlebnis *Dialog im Dunkeln* ist im hohen Maße von seinen Vermittlern, den Guides, abhängig. Im *Dialog im Dunkeln* findet ein Perspektivenwechsel auf Zeit statt: Die Vermittler erfahren dort eine temporäre Ermächtigung. **Als Arbeitsplatz ist *Dialog im Dunkeln* ein alltägliches Erlebnis.**

⁴⁸ Der Artikel vor dem Begriff Dialog wird im Folgenden kursiv geschrieben, wenn damit *der* Dialog zwischen Besuchern und ihrem Guide gemeint ist, der als Inszenierungsstrategie der Produzenten in der Dunkelbar stattfindet.

3 Methodisches Vorgehen

„A way of seeing is always a way of not seeing.“ (Kenneth Burke 1935, 70 zit. n. Wolcott 1990, 52)

3.1 Kulturanthropologische Forschung

Im folgenden Kapitel werde ich die methodische Vorgehensweise erläutern, mit der ich mich meiner forschungsleitenden Fragestellung im Feld genähert habe. Ich werde Felderfahrungen beschreiben und versuchen, meine Rolle als ‚Forscherin auf Zeit‘ kritisch zu reflektieren.

Was zeichnet kulturanthropologische Forschung aus? Zunächst ist sie, so beschreibt es der Europäische Ethnologe Wolfgang Kaschuba, thematisch und methodisch offen, jedoch nicht beliebig: Kulturanthropologische Forschung folgt thematischen Linien und nähert sich den Lebens-, bzw. Alltagswelten und den kulturellen Praxen sozialer Akteure. Dabei zielt sie nicht auf das statistisch Repräsentative, sondern auf das kulturell Signifikante und berücksichtigt vor allem ‚weiche‘ differenzierte Schraffuren statt ‚harte‘ Koordinaten (vgl. Kaschuba 1999, 195). Kulturanthropologisch forschen bedeutet, mit Hilfe von *qualitativen Forschungsmethoden* Prozesse in ihren Gesamtzusammenhängen zu erfassen, sie zu interpretieren und dabei die eigene Rolle als Forscher/in nicht auszublenden, sondern reflektiert mit einzubringen (vgl. Flick 2007, 26; Agar 1980; Fabian 1983).

Der Begriff *Kultur*, der im Fachname Kulturanthropologie steckt, ist Gegenstand ständiger Auseinandersetzung von Kulturanthropologen. Eine präzise Definition des Kulturbegriffes scheint unmöglich, wie Wolfgang Kaschuba erläutert: „Kultur lässt sich auf der theoretischen Ebene nicht allgemeingültig und ‚erschöpfend‘ vordefinieren, sondern nur ‚hinreichend‘ erläutern, im Sinne einer bestimmten Blickrichtung, deren definitorische Qualitäten und Erkenntnismöglichkeiten sich letztendlich erst in ihrer Anwendung am jeweiligen Untersuchungsgegenstand erweisen.“ (Kaschuba 1999, 123) In Anlehnung an diese Perspektive, an die Grundannahme eines flüssigen und vielseitigen Kulturbegriffs, sowie an Gisela Welz’ Definition von Kultur als Praxis (vgl. Welz 1996, 19) stehen in meiner Forschung die Akteure im Mittelpunkt. Bei *Dialog im Dunkeln* sind es die Museumsleiterin Klara Kletzka, der Ausstellungsleiter Matthias Schäfer, die Besucher und die Guides.

Die Auswahl ‚meiner‘ Akteure folgt einer kulturanthropologischen Herangehensweise der *multiperspektivischen Forschung*, deren Anspruch es ist, ein bestimmtes kulturelles

Phänomen, in meinem Fall das Ausstellungskonzept *Dialog im Dunkeln*, von mehreren Seiten zu beleuchten und es als kontextspezifischen, kulturellen Aushandlungsprozess zu ‚entlarven‘. Nicht nur das Endprodukt Ausstellung ist im Sinne kulturanthropologischer Forschung von wissenschaftlichem Interesse, sondern auch das Zusammenspiel verschiedener Akteure, die unterschiedliche Kompetenzen, Motivationen und Interessen mit ins Feld bringen. Mein Fokus liegt sowohl auf dem (*Kultur-*)Produkt Ausstellung, als auch auf den *kulturellen Prozessen* der Produktion, Vermittlung und Rezeption.

Der von mir gewählte methodische Ansatz der *multiperspektivischen Forschung* folgt dem Ansatz der *multi-sited ethnography* von George Marcus (vgl. Marcus 1995). Während Marcus’ Forschungsansatz hauptsächlich Formen physischer Mobilität impliziert, zeichnet sich mein Ansatz eher durch eine psychische Mobilität aus, die allen Verbindungen, mit denen ein Phänomen zusammenhängt, nachgeht und versucht, *Dialog im Dunkeln* aus verschiedenen Blickwinkeln zu *interpretieren*.

Statt im Vorfeld von einer bestimmten Theorie auszugehen, um sie im Feld zu überprüfen, habe ich im Sinne kulturanthropologischer Forschungsmethoden qualitative und ethnographische Methoden angewendet und mich meinem Feld mit einer offenen Fragestellung genähert. In diese ist selbstverständlich theoretisches Vorwissen eingeflossen, jedoch hat sich der eigentliche Fundus an Theorie erst aus der empirischen Forschung heraus entwickelt (vgl. Flick 2007, 124f.).

3.2 Inhaltliches Vorgehen und Recherche

Durch ein persönliches Erlebnis mit *Dialog im Dunkeln* im Sommer 2007 entwickelte sich die Idee, dieses Konzept zum Thema meiner Magisterarbeit zu machen. Ich verleihe dem Wort *machen* hier Ausdruck, um der kulturanthropologischen Annahme Nachdruck zu verleihen, die von der *Konstruktion* des Feldes ausgeht (vgl. Clifford 1986). „Denn mit jedem Thema greifen wir bewusst bestimmte Ausschnitte aus einem Feld heraus. Und bereits die Beschränkung auf dieses „Feld“ als gesellschaftlichen Ort formuliert Fragen und Blickrichtungen, die andere Bereiche unbeachtet lassen, verkürzen oder in neue Zusammenhänge stellen.“ (Kaschuba 1999, 199f.)

Nachdem mein Interesse für dieses außergewöhnliche Ausstellungskonzept, das sowohl auf visuell erfahrbare Exponate sowie auch auf theoretische Wissensvermittlung verzichtet, geweckt war, begann ich mit der inhaltlichen Vorrecherche. Zunächst las ich mir die Internetseite des Dialogmuseums durch, was ich im Vorfeld meines ersten

Ausstellungsbesuches versäumt hatte. Hier fiel mir der Begriff des „Social Lab“⁴⁹ auf. Welche Idee steckt wohl hinter einem ‚Soziallabor‘? Bei meiner Recherche wissenschaftlicher Literatur sah ich mich zunächst damit konfrontiert, das, was *Dialog im Dunkeln* ist, näher zu bestimmen, um so einen theoretischen Rahmen zu finden, der mir als erstes Hintergrundwissen für meine empirische Forschung helfen könnte.

Der Zugang zum Feld gestaltete sich problemlos. Den ersten Kontakt zur Museumsleiterin stellte ich Ende Oktober 2007 per E-Mail her, in der ich ein vages Forschungsvorhaben skizzierte und um ein erstes Gespräch bat. Die Museumsleiterin war prinzipiell offen für mein Anliegen, aber bat, da die Weihnachtszeit vor der Tür stand und der Andrang im Dialogmuseum dann sehr hoch ist, die Forschung auf Januar 2008 zu verschieben. Mit etwas Nachdruck und der Versicherung, dass ich niemanden stören werde, konnte ich jedoch bereits eine Woche später an Führungen teilnehmen und mich mit ihr für ein kurzes, erstes Gespräch treffen. Diese Erfahrungen dienten mir als hilfreiche erste Eindrücke, auf deren Basis ich meine Interviewfragen vorbereiten konnte.

Nachdem die Museumsleiterin im Januar 2008 mit einer internen Rund-Email ihre Mitarbeiter über mein Vorhaben Interviews mit Besuchern, den Guides und dem Ausstellungsleiter Matthias Schäfer zu führen, informiert hatte, konnte ich offiziell mit meiner Forschung beginnen. Im Zeitraum von Januar bis einschließlich März 2008 führte ich Interviews mit 16 Besuchern, 5 Guides, dem Ausstellungsleiter Matthias Schäfer und mit der Museumsleiterin Klara Kletzka. Ich hielt mich einige Male gemeinsam mit Matthias Schäfer, aber auch alleine mit den Guides in der Dunkelbar auf, und konnte so das rege Treiben der hereinkommenden und herausgehenden Gruppen teilnehmend beobachten.

3.3 Teilnehmende Beobachtung ohne Sehen?

Die teilnehmende Beobachtung ist eine der zentralen Methoden kulturalanthropologischen Forschens, die durch Bronislaw Malinowski⁵⁰ geprägt wurde. Sie begründet sich auf der Annahme, „daß auch in einem kleinen gesellschaftlichen Ausschnitt die Funktionsweisen und Wirkungsprinzipien ‚des Ganzen‘ der Kultur aufzufinden sind“ (Kaschuba 1999, 115) und „ein annäherungsweise Verstehen des Anderen nur gelingen kann, indem man diese

⁴⁹ Der Begriff „Social Lab“ ist die Abkürzung für ‚Social Laboratory‘, die englische Bezeichnung für ‚Soziallabor‘.

⁵⁰ Malinowski (1884 -1942) war ein in Polen geborener und später in England lebender Sozialanthropologe, der dazu beitrug, dass teilnehmende Beobachtung zu einer anerkannten wissenschaftlichen Forschungsmethode geworden ist (vgl. Malinowski 1979).

andere Kultur aufsucht, in ihr über eine Zeit lebt und dabei die Nähe zum Anderen und die Distanz zum Eigenen gewinnt.“ (ebd., 196) Nimmt der kulturanthropologische Forscher beobachtend teil, so ist damit nicht ein passives Beobachten, sondern die aktive Teilnahme am Geschehen gemeint: „Denn nur so lassen sich kulturelle Schlüsselszenen wie typische Alltagssituationen wahrnehmen.“ (ebd., 207) Ziel der teilnehmenden Beobachtung ist das aktive Nachvollziehen und das verstehende Deuten, indem die Forscherin bestimmte Erfahrungen selbst macht. Doch: Wie gestaltet sich teilnehmende Beobachtung in einem Feld, in dem die Forscherin selbst ‚blind‘ ist? Kann man teilnehmend beobachten, ohne etwas zu sehen?

Zunächst gestaltete sich dieses ‚Experiment‘ als sehr schwierig, da ich meine Aufmerksamkeit nicht von mir, meinen Sinnenwahrnehmungen und Bewegungen, abwenden konnte. Jedoch merkte ich, dass ich mit jedem weiteren Eintritt in die Dunkelheit mehr Selbstvertrauen und Orientierung bekam und es mir möglich wurde, meine Aufmerksamkeit zu verlagern auf diejenigen, die um mich herum waren.

Teilnehmende Beobachtung setzt Visualität nicht zwangsläufig voraus. Empirische Forschungen von blinden Wissenschaftlern bestätigen das. Der blinde Soziologe Siegfried Searberg schreibt im Kontext seiner Forschung von beobachtender Teilnahme, und auch die Forschungen des blinden Anthropologen John Langston Gwaltney zeigen, dass blinde teilnehmende Beobachtungen möglich sind (vgl. Gwaltney 1970; Searberg 2006, 76). Meine ‚blinde‘ teilnehmende Beobachtung war ein Zusammenspiel aus unterschiedlichen Sinneseindrücken, die mir sowohl einen näheren Einblick in die Arbeits- und Vermittlungspraxis der Guides gaben, als auch darin, wie sich die Besucher im *Dialog im Dunkeln* verhalten, wie sie miteinander und mit dem Guide umgehen, und welche Gesprächsthemen sich im Dunkeln ergeben. Meine Rolle als Forscherin habe ich zu Beginn jeder Führung, die mit einer Vorstellungsrunde beginnt, offen gelegt. Meine Eindrücke habe ich in Form von Erinnerungsprotokollen festgehalten und versucht, meine Beobachtungen möglichst *dicht*⁵¹ zu beschreiben. Eine beobachtende Perspektive kann jedoch nicht alle Aspekte einer Situation gleichzeitig erfassen, und im Nachhinein ist es nicht möglich, alles zu erinnern und zu notieren (vgl. Flick 2007, 289). Während meiner Forschungsphase führte ich ein *Feldforschungstagebuch*, ein „Protokoll der Selbstbeobachtung“ und eine „Chronik der Beobachtung der Anderen“ (Kaschuba 1999, 208), in dem ich meine Eindrücke und Notizen festhielt.

⁵¹ Ich nehme hier Bezug auf einen durch Clifford Geertz geprägten Begriff (vgl. Geertz 1987).

3.4 Interviewtechniken

Da sich meine forschungsleitende Fragestellung an eine Trias von Produzenten- Besucher - Guides und damit an Akteure unterschiedlicher Gruppen richtet, habe ich mich, aufbauend auf den Interviewmethoden der qualitativen Sozialforschung nach Uwe Flick, für unterschiedliche Arten von Interviews entschieden.

Mit der Museumsleiterin Klara Kletzka führte ich ein *Experteninterview*, welches sich vom leitfadengestützten Interview insofern unterscheidet, als die interviewte Person „weniger als (ganze) Person, denn als Experte für ein bestimmtes Handlungsfeld“ (Flick 2007, 214), das heißt als „Repräsentant einer Gruppe“ (ebd.) befragt wird. Durch die Umstände, dass ich das Interview während ihrer Mittagspause in einem Restaurant führte, entwickelte es sich aber zu einem *Expertengespräch*, das der Museumsleiterin viel Raum für eigene Erzählungen ließ. Dieses Gespräch dauerte circa 70 Minuten. Auch das Interview mit dem Ausstellungsleiter Matthias Schäfer im Café des Dialogmuseums gestaltete sich als ausführliches *Expertengespräch* mit einer Dauer von circa 90 Minuten.

Für die Befragung der Besucher und Guides verwendete ich *leitfadengestützte Interviews*. Diese zeichnen sich einerseits durch offen formulierte Fragen aus, die dem Interviewten die Möglichkeit geben, frei zu antworten. Andererseits geben sie dem Interviewer die Freiheit, während des Interviews die Reihenfolge der Fragen zu verändern, wegzulassen oder detaillierter nachzufragen (vgl. Flick 2007, 222f.). Zudem ermöglichen *leitfadengestützte Interviews* dem Interviewer die Vergleichbarkeit der Aussagen.

Die Interviews mit den Besuchern, bei denen meist mehrere Personen gleichzeitig befragt wurden (siehe Interview-Übersicht), führte ich in einem Schulungsraum des Dialogmuseums. Die Interviews dauerten zwischen 10-45 Minuten.

Die Interviews mit den Guides führte ich entweder im Aufenthaltsraum des Personals oder in der ‚Raucherecke‘, die sich draußen an einem Hintereingang befindet. Die Interviews mit den Guides, die ich in ihren Pausen führte, dauerten zwischen 15-25 Minuten.

3.5 Interview-Detailübersicht

Besucher

Name	Tätigkeit/ Zuordnung	Zusätzliche Infos	Kürzel
Maria ^{*52} Sabrina [*]	Psychologie-Studentinnen der Uni Marburg	22 Jahre alt 25 Jahre alt Spezialtour	T1
Martin [*]	Verwaltungsangestellter	39 Jahre alt Standardtour	T2
Thomas [*] Gerrit [*]	Freiwilliges soziales Jahr	19 Jahre alt 20 Jahre alt Standardtour	T4
Cornelius [*] Eva [*]	Freiwilliges soziales Jahr	20 Jahre alt 20 Jahre alt Standardtour	T5
Simon [*] Jonas [*] Michael [*]	Wirtschaftsstudenten einer Privatuniversität	22 Jahre alt 24 Jahre alt 22 Jahre alt Standardtour	T6
Sabine [*] Ursula [*] Conni [*] Maja [*]	Zwei Sozialpädagoginnen, eine Büroangestellte, eine Zoofachverkäuferin	42 Jahre alt 43 Jahre alt 41 Jahre alt 39 Jahre alt Spezialtour	T7
Reinhold [*] Gabi [*]	Rechtswissenschaftsprofessor und Psychotherapeutin	63 Jahre alt 54 Jahre alt Standardtour	T8

Experten

Klara Kletzka	Leiterin des Dialogmuseums	52 Jahre alt	T3
Matthias Schäfer	Ausstellungsleiter von <i>Dialog im Dunkeln</i>	40 Jahre alt	T9

Guides

Martin [*]	Guide in <i>Dialog im Dunkeln</i>	Guide seit 2008	T10
Peter [*]	Guide in <i>Dialog im Dunkeln</i>	Guide seit 2006	T11
Jan [*]	Guide in <i>Dialog im Dunkeln</i>	Guide seit 2005	T12
Thorsten [*]	Guide in <i>Dialog im Dunkeln</i>	Guide seit 2005	T13
Carola [*]	Guide in <i>Dialog im Dunkeln</i>	Guide seit 2006	T14

52 Alle mit * markierten Namen sind anonymisiert.

3.6 Vorstellung meiner Interviewpartner

Vor dem Hintergrund, dass diese Arbeit auf den Ergebnissen einer empirischen Forschung beruht, möchte ich im Folgenden kurz die in meiner Forschung vorkommenden Akteure bzw. Akteursgruppen und ihre Arbeitsbereiche vorstellen.

Klara Kletza ist die Leiterin des Dialogmuseums. Sie ist gemäß den Strukturen mittelständischer Unternehmen als Geschäftsführerin die Arbeitgeberin für alle im Dialogmuseum Beschäftigten. Sie verantwortet somit Personalentscheidungen, Finanzierungsfragen und ist, da *Dialog im Dunkeln* als kulturelles Erlebnisangebot international vermarktet wird, auch für die Beratung und konzeptionelle Durchführung von *Dialog im Dunkeln* in der jeweiligen Institution zuständig. Konzeption, Inszenierung und Umsetzung des Frankfurter *Dialog im Dunkeln* beruhen in hohem Maße auf ihren Ideen.

Matthias Schäfer ist als blinder⁵³ Ausstellungsleiter von *Dialog im Dunkeln* für die Einarbeitung der Guides, für den reibungslosen Ablauf und die Qualitätssicherung der Ausstellung verantwortlich. Er macht die Abwesenheitsvertretung für die Museumsleiterin, erstellt Einsatzpläne und E-Mail-Verteiler, mit denen er das Personal über Neuigkeiten im Museum und auf dem Arbeitsmarkt informiert. Durch seine gute Ausbildung⁵⁴ war der gebürtige Dieburger nie von Arbeitslosigkeit betroffen. Das unterscheidet ihn von den meisten im Dialogmuseum arbeitenden Blinden/Sehbehinderten. Schäfer arbeitet seit der Museumseröffnung als Ausstellungsleiter. Sein Arbeitsbereich umfasst auch das Führen der Besucher als Guide. Für die Arbeit als **Guide** kommen nur blinde und hochgradig sehbehinderte Personen in Frage.⁵⁵ Sie sind als Begleiter der Ausstellung für die Vermittlung der Ausstellungsinhalte und die sichere Navigation durch den Dunkelbereich verantwortlich. Im Rahmen dieser Arbeit habe ich mit 5 festangestellten Guides Interviews geführt. Als wichtig für die Auswahl der Interviewpartner empfand ich, eine möglichst heterogene Gruppe bezüglich der Arbeitsdauer für *Dialog im Dunkeln* zu befragen und

⁵³ Er ist von Geburt an fast blind mit einem Restsehvermögen von ungefähr 2 Prozent. Er bezeichnet sich selbst als blind.

⁵⁴ Er studierte Sozialwesen mit dem Schwerpunkt Planung, Organisation, soziale Dienste und machte eine Weiterbildung im Bereich Management für Non-profit Organisationen. Mit seinem Diplomarbeitsthema zum Thema Altersblindheit stieß er „in so ne kleine soziale Marktlücke [...], weil Altersblinde die größte Gruppe der Blinden überhaupt sind [...] aber die Gruppe, für die es am wenigsten Hilfen gab und wo am wenigsten drüber geschrieben wurde.“ (T9, 1) Später arbeitete Schäfer als Leiter in einem Altenheim, in dem er als blinder Arbeitgeber für sehende Arbeitnehmer verantwortlich war.

⁵⁵ In Deutschland gilt derjenige als ‚blind‘, der auf seinem besseren Auge eine Sehschärfe von weniger als 2 Prozent hat bzw. dessen Gesichtsfeld kleiner als 5 Grad ist. Die deutsche Definition von Blindheit ist relativ eng gefasst. In z.B. den USA gilt man mit weniger als 10 Prozent Sehschärfe bereits als gesetzlich ‚blind‘. Mit weniger als 30 Prozent Sehschärfe (gemessen mit Brille oder Kontaktlinsen) gilt man in Deutschland als sehbehindert, unter 10 Prozent Sehschärfe als stark sehbehindert und unter 5 Prozent Sehschärfe als hochgradig sehbehindert (Quelle: www.dialogmuseum.de, eingesehen am 31.08.2008).

sowohl blinde, als auch sehbehinderte Guides zu interviewen. **Martin** arbeitete zum Zeitpunkt des Interviews erst seit zwei Wochen im *Dialog im Dunkeln*. Der studierte Politikwissenschaftler und Germanist, der beim Deutschen Rundfunk Archiv in Potsdam ein Volontariat zum wissenschaftlichen Dokumentar gemacht hatte, hat sich nach längerer Arbeitslosigkeit für den Job als Guide entschlossen. Das Konzept *Dialog im Dunkeln* war ihm zum Zeitpunkt seiner Bewerbung bereits bekannt, da er zuvor in den Semesterferien bereits als Guide in einem *Dialog im Dunkeln* in Bozen (Südtirol) gejobbt hatte. Er ist seit seiner Geburt blind. **Peter** arbeitet seit Februar 2006 als Guide. Der durch einen Unfall erblindete Florist und Dekorateur, der seitdem seinen Beruf nicht mehr ausüben kann, hat durch eine Stellenausschreibung im *Umschulungs- und Berufsförderungswerk Düren* von dem Job als Guide erfahren. Das Konzept *Dialog im Dunkeln* kannte er davor nicht. **Jan** arbeitet seit der Eröffnung des Dialogmuseums im Jahr 2005 als Guide. Zuvor arbeitete er, von Dezember 2004 bis August 2005, in Innsbruck im *Sinne*⁵⁶, einem Restaurant ohne Licht. Jan ist seit seiner Geburt blind. Auch der sehbehinderte **Thorsten** arbeitet seit der Eröffnung des Dialogmuseums als Guide. Zuvor war er arbeitslos und wurde über den Integrationsfachdienst für Behinderte auf die Stellenausschreibung des Dialogmuseums aufmerksam gemacht. Das Konzept *Dialog im Dunkeln* kannte er zu diesem Zeitpunkt noch nicht. **Carola** arbeitet seit Juli 2006 als Guide und ist durch die *Zentrale für Arbeitsvermittlung* an die Stelle gekommen. Carola hat eine Ausbildung zur Fremdsprachensekretärin und ist seit ihrer Geburt blind. Auch sie hatte vor ihrer Bewerbung noch nie vom *Dialog im Dunkeln* gehört. Die biografischen Hintergründe **der Besucher** spielen für meine forschungsleitende Fragestellung eine untergeordnete Rolle, weshalb aus Umfanggründen darauf verzichtet wird, jeden einzelnen Interviewpartner vorzustellen. An dieser Stelle möchte ich jedoch betonen, dass ich mich um eine heterogene Auswahl⁵⁷ der Besucher bemüht habe.

⁵⁶ www.sinne.at (eingesehen am 03.08.2008).

⁵⁷ Ich habe Personen unterschiedlichen Alters und Geschlechtes befragt und dabei berücksichtigt, dass verschiedene Touren (Standard- und Spezialtour) abgedeckt wurden.

4 Dialog im Dunkeln als inszeniertes Erlebnis

Die Perspektive der Produzenten

„In *Dialog im Dunkeln* geht man einfach rein und fühlt sich in eine komplett neue Welt hinein, das, ja, ist so so stark, dass jeder eine grundneue Erfahrung erst mal macht.“ (T3, 17)

Doch wie entstand diese komplett neue Welt? Welche Inszenierungsstrategien wendeten die Produzenten an, um das Erlebnis *Dialog im Dunkeln* zu schaffen? Welches Ziel verfolgen die Produzenten mit *Dialog im Dunkeln*, vor dem Hintergrund, dass Ausstellungen Formate der Wissensvermittlung sind?

Im folgenden Kapitel werde ich Antworten auf diese Fragen geben, indem ich das Konzept *Dialog im Dunkeln* beschreibe. Dabei werde ich die Perspektive der Produzenten in meine Betrachtung integrieren.

Drei Dinge standen zu Beginn der Umsetzung von *Dialog im Dunkeln* fest: „Es sollte eine Ausstellung sein, die aus völlig lichtlosen Räumen besteht. Hier sollte sich eine nicht-visuelle Szenerie entfalten, die sich aus alltäglichen Dingen zusammensetzt. In diesen Räumen sollten blinde Menschen die tragende Rolle spielen und das Publikum betreuen und begleiten.“ (Heinecke 2001, 60) Diese Bestandteile der Inszenierung -Dunkelheit, Alltagswelt, Perspektivenwechsel und *den* Dialog- werde ich im Folgenden beschreiben.

4.1 Inszenierungsstrategie Dunkelheit

In *Dialog im Dunkeln* sieht man: Nichts. Alle Räumlichkeiten der Ausstellung sind so präpariert, dass sie keinen einzigen Lichtstrahl hereinlassen. Nicht einmal wenn die Besucher die Ausstellung betreten, besteht die ‚Gefahr‘, dass Licht eindringt. Ins Innere der Ausstellung gelangen sie nämlich nur über eine Art ‚Schleuse‘, in der sich die Augen langsam an die Dunkelheit gewöhnen können und welche verhindert, dass die Besucher auch nur das kleinste Bisschen der Ausstellung zu Gesicht bekommen.

Wie ich bereits in der Theorie skizziert habe, ist das Museum seit seiner Entstehung ein Ort des Sehens (vgl. Kapitel 2.3.2). Vor diesem Hintergrund wird die Außergewöhnlichkeit, die mit der Dunkelheit erzeugt wird, besonders deutlich: Die Besichtigung von Objekten wird in *Dialog im Dunkeln* über die Lichtlosigkeit unmöglich gemacht. Stattdessen sind die Besucher ‚gezwungen‘, ihre übrigen Sinne einzusetzen, das Fühlen, das Hören, das Riechen und das Schmecken.

Die Dunkelheit ist *die* Inszenierungsstrategie von *Dialog im Dunkeln*, welche auch alle anderen Inszenierungsstrategien bedingt. Da jede Inszenierung eine Interpretation ist, die eine bestimmte Aussage formuliert, stellt sich hier die Frage: Was bedeutet die Dunkelheit im Kontext von *Dialog im Dunkeln*?

Die Idee, non-visuelle Wahrnehmung in einer Ausstellung aufzugreifen, geht auf Andreas Heinecke zurück, der durch sein persönliches Erlebnis einen blinden jungen Mann zum Hörfunk-Dokumentar auszubilden, angeregt wurde, sich mit der Thematik der Blindheit auseinanderzusetzen. Wenngleich der Impuls, Dunkelheit zum Hauptbestandteil der Inszenierung von *Dialog im Dunkeln* zu machen, aus der Beschäftigung mit dem Thema Blindheit entstand, betont Heinecke, dass die inszenierte Dunkelheit keine Simulation von Blindheit sein soll. Diesem Anspruch könne und wolle man nicht gerecht werden, denn „zum einen wäre dies unmöglich, zum anderen eine banale Vereinfachung einer komplexen Lebenssituation.“ (Heinecke 2005a, 9) „Der dunkle Raum sollte vielmehr eine erlebbare Metapher sein: Eine Metapher für erstens eine fremde Kultur mit anderen sozialen Regeln, zweitens ein Sinnbild für die Vielfalt des Lebens und drittens für die Akzeptanz von Unterschiedlichkeit.“ (Heinecke 2001, 60)

Auch die Museumsleiterin macht im Interview deutlich, dass die Dunkelheit in *Dialog im Dunkeln* nicht vorgibt, wie es ist, blind zu sein. Durch die Dunkelheit wird vielmehr ein „virtueller“ Raum geschaffen, der sich sowohl von der alltäglichen Lebensrealität blinder, als auch der sehender Menschen unterscheidet:

„Es ist nicht ne Simulation von Blindheit, weil wir im wirklichen Leben blinde Menschen sehen und im *Dialog im Dunkeln* sehen alle nichts. Also es ist ein sehr virtueller Raum, wenn man so will, ja? Ein sehr besonderer Raum, ein Schonraum, kann man auch sagen, für unbestimmte sinnliche Erfahrung mit sich und seinem Gegenüber.“ (T3, 27)

„Draußen‘ können Blinde nicht sehen, werden aber von Sehenden gesehen (und bewertet). ‚Draußen‘ hingegen sind alle ‚blind‘ und haben die gleichen ‚Mittel‘ zur Verfügung. Die Inszenierungsstrategie Dunkelheit zielt demnach darauf, Gleichberechtigung zwischen den Akteuren herzustellen: „Im Dunklen begegnen wir den Blinden ja auf gleicher Augenhöhe, im wahrsten Sinne des Wortes, weil alle blind sind. Das ist uns sehr wichtig.“ (T3, 27) Dadurch stehen sich *Dialog im Dunkeln* und alltägliche Wirklichkeit wie zwei Pole gegenüber. Denn während Außen Vorurteile und Bewertungen kursieren, herrscht Innen, im „Schonraum“, ein Zustand der vorurteilsfreien Gleichberechtigung. *Dialog im Dunkeln*, so wie es von der Museumsleiterin hier dargestellt wird, als sehr offener, vorurteilsfreier, gleichberechtigter Raum, ist als *gemachtes Konzept* zu verstehen, das von

Produzentenseite entwickelt und hier ‚nach Außen‘ repräsentiert wird. Andreas Heinecke formuliert die Idee von *Dialog im Dunkeln* ähnlich ‚idealistisch‘: „Ein soziales Utopia sollte entstehen, von dem niemand ausgeschlossen wird, aufgrund von Alter, Aussehen, Geschlecht, Herkunft, Religion, Bildung und -Behinderung.“ (Heinecke 2001, 60)

Mit dem Begriff „Schonraum“ (T3, 27) verweist die Museumsleiterin darauf, dass die alltäglichen Bewertungen über Visualität, denen sowohl blinde als auch sehende Menschen ausgesetzt sind, in *Dialog im Dunkeln* wegfallen. Damit spricht sie indirekt an, im weiteren Verlauf des Interviews noch etwas direkter, dass Visualität kein passiver Prozess des Empfangens von Licht und Farbe ist, sondern eine aktive kulturelle und soziale Praxis, über welche Menschen einordnen und bewerten (vgl. Kapitel 2.3.1). Aus diesem Grund wirkt sich Dunkelheit auch auf den Umgang der Menschen untereinander und auch auf deren Kommunikation aus:

„Wir denken auch, dass im *Dialog im Dunkeln* eine ganz bestimmte Kommunikation angeregt wird, die es sonst so nicht gibt, sehr offen, sehr vorurteilsfrei. Es ist ein Raum, in dem alle Menschen gleich sind. Es ist egal welche Hautfarbe man hat, es kommt viel eher darauf an, dass einem die Stimme gefällt, oder ob jemand gut riecht. Man lässt sich halt nicht so schnell von diesem Schein trügen und das Auge, das wissen wir ja, ist ja ein Sinn, der sich am leichtesten täuschen lässt.“ (T3, 3)

Visualität, das wird in der Aussage der Museumsleiterin deutlich, ist mit Distanz verbunden, die sich wiederum auf den zwischenmenschlichen Umgang und die Kommunikation auswirkt. Ist die visuelle Wahrnehmung hingegen ‚ausgeschaltet‘, wird Distanz durch Nähe abgelöst, die eine andere Art von Kommunikation hervorbringt. An ihrer Aussage fällt auf, dass sie diese ‚einzigartige‘ Kommunikation in diesem „virtuellen“ Raum mit sehr normativ aufgeladenen Begriffen beschreibt.

Zudem lässt sich an dem oben aufgeführten Zitat ein interessanter Bezug herstellen, der bereits in der Theorie, in Anlehnung an Walter Ong, angesprochen wurde: Durch Visualität kann Wirklichkeit nicht ‚gespiegelt‘ werden (vgl. Kapitel 2.3.1). Denn auch das Auge kann getäuscht werden. Da visuelle Praxen im Alltag jedoch sehr routiniert ablaufen, werden sich die meisten Menschen ihrer Visualität erst bewusst, wenn sie für eine Zeit lang mal nichts sehen: „Also ich behaupte ja immer, man lernt gerade dadurch sehen, wenn man mal nichts sieht und richtig hören, wenn man mal weghört, ja? Und sich auf alles andere konzentriert, ne?“ (T3, 16) Die Besucher anzuregen, über die Selbstverständlichkeit ihrer visuellen Praxen nachzudenken, ist mitunter ein wichtiges Ziel der Inszenierungsstrategie Dunkelheit.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Produzenten mit der Inszenierungsstrategie Dunkelheit darauf abzielen, einen Ort ohne „optische Barrieren“ (Heinecke 2001, 60) zu schaffen, an welchem vielfältige Sinneserfahrungen jenseits des Sehens ermöglicht und Selbstverständlichkeiten des routinierten Sehens hinterfragt werden. Ferner zeigt sich an den Aussagen der Produzenten, dass die Inszenierungsstrategie Dunkelheit vordergründig eine soziale und auch politische Vision verfolgt: Diejenige nämlich, Gleichberechtigung zwischen Blinden und Sehenden herzustellen. Denn in *Dialog im Dunkeln* kann niemand sehen und niemand gesehen werden.

4.2 Inszenierungsstrategie Alltagswelt

Dialog im Dunkeln besteht aus verschiedenen Räumen, in denen unterschiedliche Alltagssituationen nachgestellt werden. Bekannte Alltagsobjekte, -gerüche, -geräusche bilden „wilde Szenarien“ (vgl. Heinecke 2001, 63) in der Dunkelheit, welche die Phantasie der Besucher anregen. Welche Szenarien sind das und wie sind sie entstanden? Wie können die Szenarien gewöhnlich und bekannt aber zugleich auch fremd und phantasieanregend sein? Welche Bedeutungen konstruieren die Produzenten mit diesen ‚Alltagswelten‘?

4.2.1 Standard- und Spezialtour⁵⁸

Dialog im Dunkeln ist als Dauerausstellung fester Bestandteil des Dialogmuseums an der Hanauer Landstraße im Frankfurter Ostend. Da die Teilnehmeranzahl auf acht Personen beschränkt ist, müssen die Besucher vor ihrem Kommen eine Tour reservieren. Es können zwei verschiedene Touren für *Dialog im Dunkeln* gebucht werden: Die **Standardtour** und die **Spezialtour**. Die Führungen beginnen im 15 Minuten Rhythmus. Bevor die Besucher den Dunkelbereich betreten, macht sie ein/e Einweiser/in⁵⁹ mit der Handhabung des Langstocks vertraut, klärt sie über Sicherheitsvorkehrungen auf und bereitet sie in einigen Sätzen auf das vor, was sie in der Dunkelheit erwartet. Dann bringt er/sie die Besucher über eine Art ‚Schleuse‘ in die dunkle Ausstellung, wo sie ‚ihren‘ Guide kennen lernen.

Die **Standardtour** umfasst vier Räume und dauert etwa 60 Minuten. Im **Park** entfaltet sich eine Szenerie aus unterschiedlichen Pflanzen, Bodenstrukturen und natürlichen Gerüchen. Dort kann ein Wasserfall nicht nur gerochen, sondern auch gehört sowie gefühlt

⁵⁸ Die Beschreibungen der Standard- sowie der Spezialtour beruhen auf den Notizen meiner Erinnerungsprotokolle. Sie beinhalten daher ‚nur‘ einen kleinen Ausschnitt an Eindrücken.

⁵⁹ Diese Mitarbeiter gehören zum sehenden Personal des Dialogmuseums.

werden. In diesem Raum überqueren die Besucher eine Wackelbrücke und lassen sich anschließend, um die ersten Eindrücke in einem ersten Gespräch zu verarbeiten, auf einer Parkbank nieder. Im **Musikraum** entfaltet sich dann eine akustische Szenerie. In diesem Raum erleben die Besucher die Musik in vielen Dimensionen und fühlen Musik auch, nämlich über die Vibration des Bodens. In der **Stadt** hingegen erleben sie ohrenbetäubenden Straßenlärm, der sich vor allem aus Fahrzeuggeräuschen zusammensetzt. In diesem Szenario müssen die Besucher mit Hilfe einer Blindenampel eine scheinbar viel befahrene Straße überqueren. Anschließend können sie am Markt Obst und Gemüse fühlen und riechen. In der **Dunkelbar** können die Besucher Getränke und Snacks verzehren und somit auch ihren Geschmacksinn im Dunklen erleben. Dort lässt sich die Gruppe zu *dem* Dialog nieder, in welchem die Besucher die Eindrücke, die sie während der 60 Minuten gewonnen haben, schildern und auch dem Guide Fragen stellen können. Anschließend führt der Guide die Besucher in die Nähe der ‚Ausgangsschleuse‘, wo er sie dann auch verabschiedet. Er begleitet sie nicht aus dem Dunkelbereich. Die **Spezialtour** umfasst neben den Räumen der Standardtour zwei weitere Räume und dauert etwa 90 Minuten. In dem Szenario **Bootsfahrt** erleben die Besucher eine imaginäre Bootsfahrt auf dem Main. Sie spüren dabei die Bewegungen des Bootes und den Fahrtwind der dadurch entsteht, sie hören Möwen kreischen und werden von Wasser nass gespritzt. Im **Museum** können die Besucher etwa zweimal im Jahr eine neue Ausstellung erleben, die in Kooperation mit unterschiedlichen Frankfurter Museen realisiert wird. Zum Zeitpunkt meiner Forschung war es das *Museum für Kommunikation*, das Objekte zum Thema Kommunikation, z.B. Telefonapparate und Schreibmaschinen, ausstellte. Hier können die Besucher unter der Anleitung ‚ihres‘ Guides ‚Stille Post‘ übers Telefon spielen. Dafür müssen sie ein klingelndes Telefon lokalisieren, sich den Satz des Gesprächspartners merken, um diesen dann mittels des Telefons weiterzuleiten.

Im Interview erzählte die Museumsleiterin, dass sie mit dem Szenario ‚Museum‘ insbesondere das Ziel verfolgt, den Dialog zwischen Frankfurter Museen zu fördern. Zudem schafft sie durch die Wechselausstellungen im ‚Museum‘ Anreize für Mehrfachbesuche.

4.2.2 Die Entstehung der Szenarien

Zum Zeitpunkt der Eröffnung des Dialogmuseums in Frankfurt im Jahr 2005 bestand das Konzept *Dialog im Dunkeln* bereits seit circa 15 Jahren. Aus diesem Grund konnte die Museumsleiterin auf einen Fundus an Erfahrungswissen zurückgreifen, welches sie durch

ihre Mitarbeit an vielen kleinen temporären Ausstellungen von *Dialog im Dunkeln* und auch an dem ersten festen Standort von *Dialog im Dunkeln* in Hamburg gewonnen hatte. Erfahrungswissen im Kontext von *Dialog im Dunkeln* heißt zum Beispiel: Erfahrungen sammeln „wie viele Leute [...] man überhaupt gleichzeitig durchsetzen [kann]“ (T3, 1) und zu wissen, welche Dinge im Dunkeln besonders interessant und spannend sind. Die Entwicklung von der ersten Idee bis zur Ausstellung, wie sie heute ist, sei ein „langer Weg“ gewesen, beschreibt die Museumsleiterin rückblickend.

Als im Jahr 2005 die Räumlichkeiten an der Hanauer Landstraße für die Realisierung des Dialogmuseums gefunden waren, sah sich die Museumsleiterin zunächst damit konfrontiert, die Ausstellung *Dialog im Dunkeln* auf die räumlichen Gegebenheiten abzustimmen. Als allerersten Schritt, erklärte sie mir im Interview, hat sie, aufbauend auf dem Raumplan, eine Dramaturgie entwickelt. Den Begriff der Dramaturgie, der aus dem Theater stammt, und den die Museumsleiterin des Öfteren im Interview verwendet, verweist auf eine Inszenierung der Raumfolgen und des Objektarrangements, die darauf abzielt, einen Spannungsbogen zu schaffen und eine Geschichte zu erzählen. Bei der Umsetzung der Dramaturgie stieß die Museumsleiterin jedoch auf praktische Probleme, die sie wie folgt beschreibt:

„So ne Dramaturgie entsteht einmal aus nem Raumplan, sprich, man muss manchmal bestimmte Sachen irgendwo hinsetzen, weil da Wasseranschlüsse sind für Kaffee und so weiter und so fort. Also manchmal gibt es ganz banale, pragmatische Gründe, dass ein Szenario so und so entwickelt wurde im Dunkeln [...] In aller Regel gibt es aber erstmal dramaturgische Gründe.“ (T3, 10)

Dass sich die entwickelte Dramaturgie, die ‚Theorie‘ der Ausstellung nicht immer in die Praxis umsetzen lässt, schilderte die Museumsleiterin besonders deutlich bei der Inszenierung des Musikraums, den sie „dramaturgisch lieber hinter der Stadt gehabt [hätte], bevor man ins Café kommt“ (T3, 11), jedoch aus Sicherheitsgründen ihre Überlegungen verwerfen musste. Hier wird deutlich, dass sich die Museumsleiterin gezwungen sah, die ‚Storyline‘ von *Dialog im Dunkeln* auf die räumlichen Gegebenheiten anzupassen, da die Ausstellung in einem bereits bestehenden Gebäude errichtet werden sollte. Zudem erschwerten die enormen Sicherheitsvorkehrungen, die im Kontext einer Dunkelausstellung von Nöten sind, die Umsetzung der Dramaturgie, da von jedem Erlebnisraum ein Fluchtweg gewährleistet sein muss und daher viele pragmatische Überlegungen zu berücksichtigen waren. Auch die Inszenierung der Objekte stellte eine Herausforderung dar. Um die Verletzungsgefahr zu minimieren, mussten alle Objekte, die sich in der Ausstellung befinden, fest angebracht werden, so dass sie nicht verrückt werden

können. Außer den Früchten am ‚Markt‘ oder den Gläsern an der Bar wurden alle Objekte standsicher montiert.

In der Entwicklung der Dramaturgie und ihrer Umsetzung kommt ein Charakteristikum des Mediums Ausstellung zum Ausdruck: Seine physisch erlebbare Dimension (vgl. Silverstone 1993, 39f.). Durch Raumfolgen und Objektarrangement können Narrationen und Bedeutungen konstruiert werden, die sich gewissermaßen in die Körper der Besucher einschreiben (vgl. Färber 2002, 16f.). Eine museale Ausstellung ist: „not a two-dimensional ‚text‘ to be ‚read‘ [...] but [...] an immersive, three-dimensional environment, which calls visitors to explore actively with all their senses, and with their ‚muscular consciousness‘ as well as their intellects.“ (Macdonald/Basu 2007, 14)

4.2.3 Allen bekannt und trotzdem fremd?

„Es gibt bestimmte Erlebnisräume, wie eine Natur oder eine Stadt oder so etwas, die funktionieren fast immer. Überall auf der ganzen Welt“ (T3, 8), kommentiert die Museumsleiterin im Interview. Warum sind diese Alltagsszenarien kulturübergreifend verständlich und identifizierbar?

Eine mögliche Antwort liefern die Wissenssoziologen Peter Berger und Thomas Luckmann in ihrem Buch „Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit“ (Berger/Luckmann 2007). In diesem definieren sie Alltagswelt als diejenige Wirklichkeit, die Menschen miteinander herstellen. In dieser sozial konstruierten Alltagswelt gibt es Wissen, das alle Menschen teilen. Die Autoren beschreiben dieses Wissen wie folgt: „Jedermannswissen ist das Wissen, welches ich mit anderen in der normalen, selbstverständlichen Routine des Alltags gemein habe.“ (Berger/Luckmann 2007, 26)⁶⁰ Auch Clifford Geertz beschreibt dieses geteilte Alltagswissen, das Menschen als gegeben hinnehmen und das unleugbar ist (vgl. Geertz 1987, 263). Er bezeichnet es als den „common sense“.⁶¹ Durch ihn, so Geertz, sind Menschen in der Lage, mit Alltagsproblemen umzugehen (vgl. Geertz 1987, 264).

Auf dieses allen gemeinsame Wissen der Alltagswelt bezieht sich auch die Museumsleiterin im obigen Zitat: Da (fast) jeder Mensch die Alltagsszenarien ‚Park oder ‚Stadt‘ identifizieren kann, ist es möglich, diese Szenarien im Dunklen zu inszenieren. Daran anknüpfend macht sie jedoch auch deutlich, dass es auch Wissen in der Alltagswelt gibt, welches an lokale Bedingungen geknüpft ist und nur diejenigen identifizieren können,

⁶⁰ Zur sozialwissenschaftlichen Analyse des Alltags vgl. auch: Soeffner 1989, 12ff.

⁶¹ Zum „common sense“ vgl. Geertz 1987, 261-288.

die dieses lokale Wissen besitzen. Deshalb müssen bestimmte Elemente der Alltagszenarien lokal angepasst werden. Sie beschreibt diese Anpassung wie folgt:

„Also vielleicht ist Ihnen aufgefallen, dass wir in der Stadt einen FVV Automaten haben oder das Klicken der Blindenampel? Ist halt ein deutsches Klicken und nicht ein französisches, klar, ne? Und, das Auto, was da drin steht, das ist in Frankreich ein R4 und bei uns ist es jetzt ein Minicooper. Natürlich hat das alles auch mit authentischen Vorlagen zu tun, das heißt wir versuchen immer Lokalkolorit zu schaffen, so dass die Besucher eine Möglichkeit haben, was wieder zu erkennen.“
(T3, 8)

Dass *Dialog im Dunkeln* an lokale Gegebenheiten angepasst wird, ist für die Konstruktion eines positiven Erlebnisses von enormer Bedeutung. Denn nur durch den Wiedererkennungswert im Dunkeln kann ein positiver ‚Aha-Effekt‘ beim Besucher eintreten. Dieser ‚Aha-Effekt‘ kommt zustande, wenn der Besucher zum Beispiel durch Ertasten herausfindet, welchen Gegenstand er gerade in der Hand hält. Wiedererkennung ist nur möglich, wenn der Gegenstand (oder Ton, Geruch, Geschmack) dem Besucher schon vor dem Eintritt in die Dunkelheit bereits bekannt ist. Um ihn wiedererkennen zu können, muss er bereits ein Teil seines Wissensvorrates sein:

„Der Erlebnis-, der Wiedererkennungswert, dass man irgendwie selbst was entdecken kann, ja, all das ist schon sehr sehr wichtig [...] klar ist eine Frucht, wie wir sie hier vielleicht in Deutschland haben, ist nicht unbedingt irgendwo anders bekannt. Das meine ich mit ner Anpassung. Und zwar, sowohl von den Geräuschen, den Tönen und so weiter und so fort. Weil die Geräusche, die sie im Dunkeln hören sind alles authentische Geräusche, als auch die ganzen Objekte, die ganze Inszenierung.“
(T3, 9)

Um einerseits die Erkennbarkeit der Alltagsszenarien zu gewährleisten und andererseits die Erlebnisqualität zu erhöhen, werden für die Inszenierung von *Dialog im Dunkeln* ausschließlich authentische⁶² Vorlagen benutzt. Es sind ‚gewöhnliche‘ Alltagsobjekte, -gerüche, -geräusche, die im *Dialog im Dunkeln* inszeniert werden. Durch die Inszenierungsstrategie Dunkelheit werden die bekannten Dinge jedoch ‚entfremdet‘. In der Dunkelheit erhält Bekanntes eine völlig neue Erlebnisqualität, die den Besucher gewissermaßen in eine fremde Welt ‚entführt‘. Hier kommt zum Ausdruck, dass die Inszenierungsstrategie Dunkelheit das Erlebnis der Alltagsszenarien ganz wesentlich beeinflusst. Dass Dunkelheit für sehende Menschen eine neue Wahrnehmungsqualität hervorbringt, erklärt die Museumsleiterin mit der Dominanz des Seh-Sinns im Alltag, durch den die übrigen Sinne ‚verkümmern‘:

⁶² Der Begriff Authentizität meint hier die Echtheit der Dinge, z.B. die Verwendung von echten Früchten anstatt Plastikfrüchten.

„Also es geht ja auch darum, die Sinne wieder wach zu rufen und man kann natürlich ne Menge taktil entdecken. Auch erkennen, wir tun es halt nie. Aber wenn man's anfasst und riecht, aha, dann weiß man eigentlich ganz schnell was es ist, wenn man sie [die Frucht] kennt.“ (T3,9)

Sehende sind es gewöhnt, ihren Alltag hauptsächlich mit Hilfe ihrer Augen zu meistern und Objekte visuell zu erfassen. „Neunzig Prozent aller Informationen aus der Umwelt werden durch die Augen aufgenommen.“ (Sülberg 2001, 11) Fallen diese visuellen Daten weg, so wie es bei *Dialog im Dunkeln* der Fall ist, entsteht eine Situation, die Sehenden äußerst fremd ist. „Gewohntes kann neu erlebt und begriffen werden“ (Heinecke 2001, 7) schreibt Andreas Heinecke dazu. Die Besucher müssen durch die Lichtlosigkeit in *Dialog im Dunkeln* Alltagssituationen, wie zum Beispiel das Überqueren einer Straße, anders bewältigen, als sie es ‚normal‘ gewohnt sind. Und auch bekannte Objekte, wie beispielsweise ein Baum, bekommen, weil sie im Alltag zumeist ‚nur‘ visuell konsumiert werden, eine neue Wahrnehmungsqualität im Dunkeln.

4.2.4 Die Inszenierung eines Reisegefühls

In jedem der Räume ist eine unterschiedliche Alltagssituation inszeniert. Die Räume sind, wie die Museumsleiterin erläutert, jedoch nicht nur getrennte Szenarien, sondern werden durch einen allumfassenden Rahmen miteinander verbunden:

„Natürlich habe ich versucht, dramaturgisch das so aufzubauen, dass es aufeinander aufbaut, dass es passt, ja? Auch für Frankfurt, dass man gewissermaßen einen Weg in Frankfurt damit beschreiben kann.“ (T3, 11)

In Anlehnung an den Stadtplan Frankfurts inszenierte sie die Raumfolge so, dass sie einen imaginären Rundgang durch Frankfurt nachzeichnet. Damit erinnert *Dialog im Dunkeln* auch an kommerzielle Erlebniswelten, in denen „wie im Film oder Theater [...] eine Szenenfolge arrangiert [wird], die dem Besucher das Gefühl einer Reise geben.“ (Opaschowski 2000, 61) Auch wenn sich *Dialog im Dunkeln* von kommerziellen Angeboten wie zum Beispiel *Disney World* erheblich unterscheidet, kommt die vom Freizeitforscher Opaschowski angesprochene ‚Inszenierung des Reisegefühls‘ meiner Meinung nach auch bei *Dialog im Dunkeln* zum Tragen. *Dialog im Dunkeln* ist gewissermaßen eine dunkle Reise durch Frankfurt. Eine Nachahmung eines ‚Reisegefühls‘ zeigt sich meiner Ansicht nach auch an der Inszenierung der ‚Bootsfahrt‘. Die Museumsleiterin entwickelte, angeregt durch den Erfolg des Szenarios ‚Bootsfahrt‘ im Hamburger *Dialog im Dunkeln*, eine imaginäre Bootsfahrt über den Main, eine Fahrt von ‚hibbe nach dribbe‘:

„Bootsfahrt ist natürlich ein Muss da [in Hamburg], in Frankfurt nicht unbedingt, aber wenn man es kombiniert mit einer Mainfahrt macht's schon Sinn. Und da auf der anderen Seite des Mains alle Museen stehen, habe ich, um auch das Thema Dialog und Frankfurt, und Dialog mit Museen anzugehen, die Idee gehabt für Frankfurt, diesen Museumsraum zu entwickeln.“ (T3, 9)

Indem das Szenario Bootsfahrt in den übergeordneten Kontext des Dialogs, mit Frankfurt und mit Museen, eingebettet wird, wird es in die Dramaturgie der Ausstellung eingepasst. Der Guide ahmt einen Reiseführer auf dem Boot nach: Er führt in die Stadtgeschichte Frankfurts ein, animiert die Besucher vorbeifahrenden Touristen zuzuwinken und kommentiert, was auf der linken und rechten Mainuferseite zu ‚sehen‘ ist. Schließlich informiert er die Gruppe, dass sie für einen Besuch im ‚Museum für Kommunikation‘ zum Museumsufer herüberfahren. Die Inszenierung des Reisegefühls wird demnach nicht nur über die Raumfolgen hergestellt, sondern auch über den Guide, der sich als Reiseführer ‚präsentiert‘.

Historisch betrachtet spielen Reisen seit der Entstehung von Museen eine zentrale Rolle. Während Museen früher als Orte fungierten, an denen Exponate aus aller Welt zusammengetragen und ausgestellt wurden, um damit gewissermaßen ein *Ersatz für das Reisen* zu sein, versuchen Museen heutzutage, in erlebnisorientierten Ausstellungen, das *Gefühl des Reisens* selbst nachzuahmen (vgl. Kirshenblatt-Gimblett 1998, 132f.). Damit einher vollzieht sich eine für das Museum entscheidende Entwicklung: Nicht mehr die Objekte stehen im Vordergrund inszenatorischer Überlegungen, sondern die Besucher als fühlende und handelnde Subjekte. Dass die Besucher im Mittelpunkt der Inszenierung von *Dialog im Dunkeln* stehen, kristallisierte sich auch im Interview mit der Museumsleiterin heraus. Nicht die (Alltags-)Objekte bilden die Ausgangspunkte der Inszenierung, sondern die fühlenden Besucher, die emotional angesprochen werden sollen.

4.3 Inszenierungsstrategie Perspektivenwechsel

„Who is empowered or disempowered by certain modes of display?“ (Macdonald 1998, 4)
Mit dieser von Sharon Macdonald gestellten Frage werde mich im folgenden Kapitel beschäftigen. Denn in *Dialog im Dunkeln* inszenieren die Produzenten einen Perspektivenwechsel zwischen den Akteuren, durch welchen die Besucher eine Entmächtigung und die Guides eine Ermächtigung erfahren sollen. Aber wie wird der Perspektivenwechsel zwischen den Akteuren inszeniert? Und auf welchen Ideen der Produzenten baut er auf?

4.3.1 Perspektivenwechsel auf Behinderung

Das Konzept *Dialog im Dunkeln* beinhaltet mehr als nur die Erfahrung von Alltagswelt in der Dunkelheit. Es macht vor allem ein soziales Erlebnis möglich, beschreibt die Museumsleiterin:

„Also uns ist das ganz ganz wichtig, dass man nicht einfach nur die Erfahrung der Dunkelheit macht, sondern die Erfahrung macht von einem blinden Menschen durch diese Räume geführt zu werden, der im Dunkeln ja der Experte ist.“ (T3, 3)

Während die Besucher mit dem Eintritt in die Dunkelheit ihre Orientierung verlieren und dadurch unsicher und auf Hilfe angewiesen sind, stellt die Lichtlosigkeit für ihren Guide kein Problem dar. Dadurch wird er zum „Experten“, also zu demjenigen, der das Wissen um die Orientierung im dunklen Raum hat und daher Unterstützung bieten kann. Beide Akteure nehmen in *Dialog im Dunkeln* eine neue Perspektive ein: Die Besucher verlieren ihre visuelle Wahrnehmung und werden ‚blind‘, die Guides hingegen behalten den ‚Überblick‘: „Das ist ja ein Perspektivenwechsel, den da jeder durchführt. Jeder findet sich in einer anderen Rolle wieder, in anderen Perspektiven wieder“ (T3, 17), kommentiert die Museumsleiterin im Interview.

Auf welchen Vorannahmen und Ideen baut die Strategie des Perspektivenwechsels auf? Im Konzept des Perspektivenwechsels kommt zum Ausdruck, dass die Produzenten von *Dialog im Dunkeln* mit den Vorstellungen arbeiten, die sich sehende Menschen von blinden Menschen machen. Denn der Perspektivenwechsel nimmt unter anderem auf die ‚falsche‘ Vorstellung Bezug, dass Blinde vollkommen von der Hilfe anderer abhängig sind. In *Dialog im Dunkeln* erleben die Besucher das Gegenteil ihrer Vorstellung: Ihr Guide ist der „Experte“, der Sicherheit spendet und sich souverän im dunklen Raum bewegt.

Warum erlebt auch der Guide eine neue Perspektive, wenn seine Abhängigkeit doch eine falsche Vorstellung Sehender ist und er innerhalb und außerhalb von *Dialog im Dunkeln* die gleichen Fähigkeiten besitzt?

Der Guide findet sich in einer neuen Perspektive wieder, weil er ‚Drinne‘ die Möglichkeit bekommt, sehenden Menschen Sicherheit zu spenden. In der Theorie hat der Guide ‚Draußen‘ die gleichen Kompetenzen wie ‚Drinne‘. In der Praxis jedoch nicht. In einer von Sehenden dominierten Welt erhält er meist nicht die Möglichkeit, seine Fähigkeiten unter Beweis zu stellen.

Die Besucher, das hat die Museumsleiterin oben angesprochen, sollen in *Dialog im Dunkeln* die Erfahrung machen, auf die Hilfe eines behinderten Menschen, ihres Guides,

angewiesen zu sein. Das ist für Nicht-Behinderte ein zunächst ungewohntes Gefühl, vermutet sie. In *Dialog im Dunkeln* müssen die Besucher ihrem Guide, zum Beispiel beim Überqueren einer Straße, vertrauen „obwohl wir ihm normal nie Vertrauen schenken würden uns mal über die Straße zu leiten. Im Dunklen ist er plötzlich derjenige, der ja im wahrsten Sinne des Wortes weiß, wo es langgeht.“ (T3, 3)

Das inszenierte ‚Experten-Laien-Verhältnis‘ zwischen Besuchern und ihrem Guide hat ein ungleiches Machtverhältnis zur Folge: Die Besucher werden entmächtigt, während ihr Guide ermächtigt wird. Mit dieser Strategie zielen die Produzenten darauf, das in der ‚Normalität‘⁶³ existierende Machtverhältnis zwischen Behinderten und Nicht-Behinderten umzukehren und damit auch gesellschaftlich vorgeprägte ‚Rollen‘ zu vertauschen: ‚Drinne‘ sind die Behinderten die Experten, die den Nicht-Behinderten Sicherheit spenden. ‚Draußen‘ sind es Sehende, die Behinderte zu ‚Schwachen‘ degradieren.

An den Aussagen der Produzenten deutet sich eine Sichtweise an, die Behinderung als sozialen Konstruktionsprozess versteht. Diese Perspektive auf Behinderung fordern Kultur- und Sozialwissenschaftler der Disability Studies⁶⁴ bereits seit den 1980er Jahren (vgl. Waldschmidt/Schneider 2007, 10). Aus der Sicht der Disability Studies ist Behinderung kein individuelles, körperliches Defizit, sondern ein sozialer Prozess, der durch die behindernde Gesellschaft hergestellt wird. Die Soziologin Anne Waldschmidt beschreibt diese Perspektive wie folgt: „Das soziale Behinderungsmodell postuliert eine Dichotomie zwischen den zwei Ebenen des Behinderungsprozesses, der medizinisch oder psychologisch diagnostizierbaren Beeinträchtigung oder Schädigung (impairment) und der aus ihr resultierenden sozialen Benachteiligung (disability).“ (Waldschmidt 2007b, 57)⁶⁵ Innerhalb der Disability Studies gibt es keinen einheitlichen Konsens darüber, was unter dem Begriff ‚Behinderung‘ zu verstehen ist. Die multiplen Definitionen von ‚Behinderung‘ begründen sich nicht zuletzt auch darin, dass sich im historischen und kulturanthropologischen Vergleich beobachten lässt, „dass ‚Behinderung‘ keinesfalls eine universelle kulturelle Kategorie und uniforme soziale Praxis darstellt. Vielmehr findet man über die Jahrhunderte und zwischen den Kulturen eine große Vielfalt in den Sichtweisen

⁶³ Zum Normalitätsdiskurs der Disability Studies vgl. Waldschmidt 2003.

⁶⁴ Im sozialwissenschaftlichen Modell von Behinderung steht nicht die Schädigung oder Beeinträchtigung im Mittelpunkt, sondern der soziale Prozess der Benachteiligung. Waldschmidt/Schneider erwähnen in diesem Zusammenhang Erwin Goffmans Studie *Stigma* (1975 in Deutsch erschienen), und auch Michel Foucaults Buch *Die Geburt der Klinik* (1988), welche den Behindertendiskurs in Deutschland nachhaltig beeinflussten (vgl. Waldschmidt/Schneider 2007, 11). Für einen historischen Überblick über die Disability Studies, die sich in Großbritannien und den USA entwickelten, vgl. Renggli 2004.

⁶⁵ Der Ansatz der Disability Studies, der körperliche und soziale Ebenen voneinander trennt, hat breite Zustimmung gefunden. Jedoch ist er vor allem von Anhängern Michel Foucaults kritisiert worden, welche beide Ebenen als miteinander verwoben und als Diskursprodukte verstehen (vgl. Waldschmidt 2007b, 55-79).

von Behinderung und den Umgangsformen mit als behindert definierten Menschen.“
(Waldschmidt/Scheider 2007, 10)

Neben diesen theoretischen Verbindungen zwischen dem Konzept *Dialog im Dunkeln* und den Disability Studies sehe ich auch Anknüpfungspunkte zu einem praktischen Ansatz, der durch die emanzipatorische Behindertenbewegung⁶⁶ entwickelt wurde: Der Ansatz der persönlichen Assistenz.⁶⁷ Er ist als Gegenentwurf zur staatlichen Unterstützung über Hilfsinstitutionen entstanden, denen vorgeworfen wurde, assistenzbedürftige Menschen fremdzubestimmen und zu entmächtigen. Der Ansatz der persönlichen Assistenz hingegen sieht vor, assistenzbedürftigen Menschen einen persönlichen Assistenten zur Seite zu stellen, der nur nach Aufforderung handelt. Durch dieses Modell, so die Befürworter, werden assistenzbedürftige Menschen nicht entmächtigt, da sie ihr Recht auf Selbstbestimmung behalten (vgl. Waldschmidt/Schneider 2007, 21f.).

Auf der Basis dieser theoretischen wie auch praktischen Ansätze lässt sich meiner Meinung nach die Inszenierungsstrategie des Perspektivenwechsels analysieren. Der Perspektivenwechsel soll zum Ausdruck bringen, dass die Sichtweisen von Behinderung vielfältig sind. Denn in *Dialog im Dunkeln* sind es die Besucher, die durch den temporären Verlust ihrer Visualität eine Art Behinderung erfahren. Die Guides hingegen können sich ‚normal‘ verhalten. Ferner impliziert der Perspektivenwechsel, dass Behinderung ein Prozess ist, der im konkreten sozialen Austausch von Akteuren hergestellt wird. Behindert ist der, der zum Behinderten gemacht wird. Wenngleich der Besucher eine Art Behinderung erfährt, wird er durch seinen persönlichen Assistenten, seinen Guide, gleichermaßen enthindert, da dieser ihm Hilfestellung gibt, ohne ihn zu bevormunden. Mit der Inszenierungsstrategie Perspektivenwechsel, das lässt sich zusammenfassend festhalten, bringen die Produzenten die Besucher in eine ungewohnte Situation: Sie sind auf die Hilfe eines behinderten Menschen angewiesen und müssen ihm Vertrauen schenken.

⁶⁶ Als emanzipatorische Behindertenbewegung gilt die Selbstbestimmt-Leben-Bewegung, die in den späten 1970er Jahren durch vorrangig körperbehinderte und sinnesbeeinträchtigte Menschen initiiert und durch die amerikanische Independent-Living-Bewegung beeinflusst wurde.

⁶⁷ Das Assistenzmodell wurde durch den amerikanischen Soziologen Erving Goffmann (1922-1982) und dessen Ausführung zur „Interaktionsordnung“ geprägt (vgl. Goffmann 1994). Für einen Überblick zum Modell der persönlichen Assistenz und seiner geschichtlichen Entwicklung vgl. u.a.: Altensmidt/Kotsch 2007.

4.4 Inszenierungsstrategie Dialog

Kommunikation hat in *Dialog im Dunkeln* vor allem zwei Funktionen: Erstens dienen Stimmen zur Orientierung im Raum und haben Signalwirkung: „Wer nicht spricht, ist nicht existent“ (T3, 3), sagt die Museumsleiterin. Kommunikation wird nämlich durch die Dunkelheit angeregt, weil sie von den Akteuren genutzt wird, um sich bemerkbar zu machen. Zweitens hat Kommunikation aber auch in Form des Gesprächs die Funktion des Transfers von Wissen (vgl. Kapitel 2.2.4). Das Gespräch zwischen Besuchern und ihrem Guide, das heißt *der* Dialog zwischen diesen Akteuren, ist ein wichtiger Bestandteil der Inszenierung von *Dialog im Dunkeln*. Das deutet der Titel der Ausstellung bereits an.

Die Idee, den Dialog zwischen Besuchern und ihrem Guide zum Bestandteil der Inszenierung zu machen, geht auf Andreas Heineckes Auseinandersetzung mit dem Thema ‚Blindheit‘ zurück. Als er beauftragt wurde, einen blinden Kollegen auszubilden, bemerkte er, dass er wenig darüber wusste, wie ein blinder Mensch seinen Alltag bewältigt, was er kann und nicht kann und dass diese Unwissenheit ein allgemeines Problem vieler Sehender ist (vgl. Heinecke 2001, 56). Fehlender Kontakt und Austausch zwischen Sehenden und Blinden sei der Grund für diese Unwissenheit, die nicht selten in „Ignoranz, Desinteresse, Verunsicherung, Kälte, Entmündigung, missverstandene Fürsorge und Wohlfahrt“ (Heinecke 2001, 59) mündet.

In *Dialog im Dunkeln* entwickelte Heinecke deshalb ein Szenario, dessen Ziel es ist, *den* Dialog zwischen den Besuchern und ihrem Guide, herzustellen. Dieses Szenario ist die Dunkelbar. Dort ist es Aufgabe des Guides *den* Dialog zu initiieren. *Der* Dialog beinhaltet sowohl, dass die Besucher ihr ‚blindes Erlebnis‘ reflektieren als auch dass sie dem Guide Fragen stellen können. Es soll ein Gespräch zwischen den Akteuren entstehen. „Der kommunikativste Teil ist die Bar, ist der Raum, in dem man dann anfängt, auch all die Fragen abzuschießen, die einem dann noch so kommen und die dann auch sehr persönlich werden können, gegenüber dem Guide“ (T3, 12), erzählt die Museumsleiterin. Durch *den* Dialog, so die Idee der Produzenten, können die Besucher ihren Guide näher kennen lernen und erfahren, wie er seinen Alltag meistert. Aus ihrer sehenden Perspektive merkt die Museumsleiterin an: „Natürlich ist es interessant zu wissen, wie lebt ein blinder Mensch eigentlich?“ (T3, 4) Zum Fragenstellen gehört jedoch auch, wie die Museumsleiterin deutlich betont, dass die persönlichen Grenzen des Guides gewahrt werden: „Natürlich muss man nicht alles preisgeben.“ (T3, 4) Damit *der* Dialog in der Dunkelbar gelingt, in dem es „ja natürlich schon auch um sie selbst, um ihre Persönlichkeit in hohem Maße und

um ihre Behinderung“ (T3, 4) geht, müssen die Guides bestimmte Voraussetzungen mitbringen. Die Museumsleiterin erklärt die wichtigsten:

„Also Voraussetzung ist tatsächlich, dass jemand mit sich und seiner Behinderung im Reinen ist, die akzeptiert hat, ja? Und damit leben kann und damit leben möchte und zeigen möchte, dass man damit auch ganz gut leben kann und sogar einen guten Job machen kann.“ (T3, 4)

An dieser Aussage der Museumsleiterin zeigt sich deutlich, dass die Produzenten mit *dem* Dialog konkrete Ziele verfolgen: Sie möchten den Besuchern vermitteln, dass blinde und sehbehinderte Menschen Spaß an ihrem Leben haben, einem Beruf nachgehen und selbständig sind. Um dieses Vermittlungsziel erreichen zu können, ist es die Grundvoraussetzung, das spricht die Museumsleiterin hier an, dass der Guide diese Ziele auch verkörpert.

Warum findet *der* Dialog, der so wichtig für das Konzept ist, ‚erst‘ am Ende der Führung, genauer gesagt in den letzten 15 Minuten statt? Die Museumsleiterin erklärt wie folgt:

„Weil im Laufe der Führung sind die meisten Menschen doch so mit sich beschäftigt und so damit beschäftigt zu folgen, der Gruppe und alles mitzubekommen und, dass sie gar nicht mal kurz inne halten und mal überlegen, was wollte ich immer schon gerne mal wissen, dieser Moment kommt erst im Café, ja, am Ende.“ (T3, 12)

Da Dunkelheit eine für die Besucher sehr ungewohnte Situation darstellt, liegt die Aufmerksamkeit während der Führung meist mehr auf den vielen nicht-visuellen Eindrücken und weniger auf der Persönlichkeit des Guides. Die Dramaturgie der Raumfolge ‚gipfelt‘ in dem finalen Raum, der Dunkelbar, da für *den* Dialog (mindestens) drei Dinge notwendig sind: Interesse, Vertrauen und Gesprächsstoff, die während der Führung erst angesammelt werden müssen.

Warum findet *der* Dialog im Dunkeln und nicht im Hellen statt? Die Museumsleiterin antwortet das Folgende:

„Dass das nicht Draußen stattfindet, das hat einen ganz einfachen Grund, die Guides lernen ihre Gruppe im Dunklen kennen, die verlassen sie auch im Dunklen. In dem Moment, wo die Guides draußen sind, sind sie blind, im Dialog im Dunkeln, sind sie die Guides und deswegen kommen auch die wenigsten Guides mit raus. Und das ist wirklich so, dass ich das gar nicht mal so durchsetzen musste gegen den Willen meiner Guides, sondern dass sich das auch so aus ihnen heraus entwickelt hat. Ich habe ihnen gesagt, wenn ihr unbedingt möchtet, geht mit raus, aber, ich denke vom Konzept her ist es stimmiger, ja, wenn man die Leute entlässt, mit ihrer Fantasie von euch, weil das ist gleichberechtigter.“ (T3, 12-13)

Das Konzept sieht vor, dass *der* Dialog im Dunkeln stattfindet, da die Akteure durch die Inszenierungsstrategie Dunkelheit gleichberechtigt werden (vgl. Kapitel 4.1). Denn niemand sieht niemanden in der Dunkelheit. Dadurch sind, wie die Museumsleiterin sagt, „Begegnungen auch von ganz anderer Tiefe möglich.“ (T3, 3) Außerhalb der Ausstellung würde sich das gleichberechtigte Machtverhältnis zwischen den Besuchern und ihrem Guide auflösen, denn durch Licht erhalten Sehende ihre visuelle Macht zurück:

„Also warum soll plötzlich dieses Verhältnis aufgehoben werden? Man hat sich im Dunkeln kennen gelernt und wird auch im Dunkeln verabschiedet in aller Regel. Und die Guides wollen das auch nicht. Das hat auch einen Grund, das werden sie Ihnen gerne sagen, warum sie das nicht wollen, da ist natürlich auch immer eine Erwartungshaltung, die man kaum erfüllen kann.“ (T3, 12-13)

Die meisten Besucher produzieren im Laufe der Führung, dadurch dass ihr Alltag von Visualität geprägt ist, eine optische Erwartungshaltung ihrem Guide gegenüber:

„Und gerade bei den Guides ist es natürlich so, dass sie mit ihrer Stimme schlussendlich für eine enorme Sicherheit sorgen. [...] Und diese Stimme und all das komponiert sich im Kopf zu einem unglaublich tollen Bild von einem Menschen und das können blinde Menschen sehr selten einlösen [...] weil jedes Gesicht, das nicht sieht, ist ja auch ein bisschen für uns Sehende entstellt, im Sinne von sie können nicht in die Augen schauen, sie haben keine Augen, oder was auch immer.“ (T3, 12-13)

Dadurch, dass die Besucher ihren Guide vor dem Eintritt nicht zu Gesicht bekommen, machen sich die meisten ein Bild ihres Guides. Dieses Bild wird enorm dadurch geprägt, dass sie ihren Guide als ‚Experten‘ kennen lernen, der ihnen Sicherheit spendet und sie unter anderem durch seine gute Orientierungsfähigkeit beeindruckt. Dadurch produzieren, das spricht die Museumsleiterin hier an, viele Besucher ein ‚idealisiertes‘ Bild. Die mit diesem ‚idealisierten‘ Bild verbundene Erwartungshaltung können blinde und sehbehinderte Menschen selten einlösen, da aus der Perspektive von Sehenden die körperlichen Merkmale von Behinderung meist nicht als ‚ideal‘ wahrgenommen werden.

Wie ich bereits in der Theorie beschrieben habe, ist Visualität eine kulturelle und soziale Praxis, die mit Macht verbunden ist (vgl. Kapitel 2.3.1). Die Soziologen Waldschmidt/Schneider verweisen, in Anlehnung an Michel Foucault, darauf, dass Behinderung gesehen und dadurch konstruiert wird (vgl. Waldschmidt/Schneider 2007, 15f.).⁶⁸

⁶⁸ Foucault spricht in diesem Zusammenhang vom *klinischen Blick*, der den menschlichen Körper kategorisiert und klassifiziert (vgl. Foucault 1973, 121ff.).

Da Behinderung als körperliches Merkmal meist für Sehende sichtbar ist und über diese Sichtbarkeit zugleich eine Bewertung stattfindet, ist es den Produzenten von *Dialog im Dunkeln* wichtig, dass *der* Dialog, in welchem es um das Thema Behinderung geht, im Dunkeln stattfindet. In *dem* Dialog wird Behinderung ohne die visuelle Macht Sehender diskutiert. Das wirft die Frage auf: Soll es zu einer Art Neuverhandlung von Behinderung kommen?

4.5 Soziales Lernen als Ziel der Inszenierung

Vor dem Hintergrund der Definition des Inszenierungsbegriffes als geplantes gestaltetes Handeln, welches einen Effekt verfolgt, stellen sich mir folgende Fragen: Welche Effekte verfolgen die Produzenten mit ihren Inszenierungsstrategien? Und daran anschließend: Welche Lernziele streben sie an?

4.5.1 *Dialog im Dunkeln* als soziales Experiment? - Die Idee des „Social Lab“

Das Konzept *Dialog im Dunkeln* verfolgt das Ziel, soziales Lernen anzuregen. Daraus entwickelte sich die Idee des „Social Lab“. Auf meine Frage, woher der Begriff kommt und was er bedeutet, antwortete die Museumsleiterin: „Laborsituation ist immer eine experimentelle Situation, das heißt, man erprobt etwas und wir erproben ja auch was mit jedem Menschen neu und jeder Mensch erprobt sich da neu.“ (T3, 17) Aus der Perspektive der Museumsleiterin ist *Dialog im Dunkeln* ein soziales Labor, in welchem die Besucher zum Teil des Experiments werden.

Experimentell ist *Dialog im Dunkeln* ihrer Meinung nach aus zwei Gründen: Zum einen macht sich jeder Besucher gewissermaßen selbst zur Versuchsperson seines eigenen Wahrnehmungsexperiments, indem er sich der ungewohnten Situation der Dunkelheit aussetzt und sich dadurch psychisch-physisch neu erfährt. Zum anderen entsteht der experimentelle Charakter aber insbesondere dadurch, dass die Produzenten mit *Dialog im Dunkeln* eine Art Versuchsanordnung herstellen, in welcher soziale Interaktionen zwischen den Besuchern untereinander und vor allem mit ihrem Guide inszeniert und dadurch gewissermaßen erprobt werden:

„Dass das soziale Phänomene sind, die wir ansprechen, ist klar. So setzt sich ‚Social Lab‘ als Laboridee zusammen, so wie man heute think tanks hat. Also, so könnte man sich auch überlegen soziale Labore einzurichten, in denen man bestimmte Fähigkeiten erlernen kann durch ganz bestimmte Impulse. Wir glauben, dass *Dialog im Dunkeln* solche Impulse gibt.“ (T3, 17)

Das Konzept des „Social Lab“ verfolgt hauptsächlich das Ziel, die Besucher durch das Erlebnis *Dialog im Dunkeln* zu einer Auseinandersetzung mit dem Thema Blindheit anzuregen. Hemmungen und Vorurteile gegenüber Behinderten sollen abgebaut werden, Unwissenheit soll sich in Verständnis ‚verwandeln‘.

Das Lernkonzept, das *Dialog im Dunkeln* und damit auch dem „Social Lab“ zugrunde liegt, das ging aus dem Interview mit der Museumsleiterin hervor, beinhaltet die bereits in Kapitel 1.4 erwähnten ‚learning by doing‘ und ‚hands-on‘ Vermittlungsansätze. Diese Ansätze bauen auf folgendem Verständnis von Lernen auf: Lernen kann nicht von außen, das heißt von Anderen, gesteuert, sondern allenfalls angeregt werden. Eine solche Anregung kann z.B. durch ein bestimmtes Erlebnis geschehen, in welchem das Subjekt sowohl psychisch, als auch physisch angesprochen wird. Das Besondere an dem Lernprozess ist, dass er primär durch das Erlebnis ausgelöst wird und nicht durch die Vermittlung von Informationen, also formalen Wissensbeständen. Stattdessen werden die Besucher angeregt, sich durch den Einsatz ihres Körpers ihr eigenes formales sowie informales Wissen zu generieren (vgl. Kapitel 2.2.5). Die Besucher, das wird in der Idee des „Social Lab“ sichtbar, spielen eine aktive Rolle im Ausstellungsgeschehen. Auch Andreas Heinecke macht das durch einen Vergleich von *Dialog im Dunkeln* mit einem Gesellschaftsspiel deutlich:

„Menschen werden in einen Bezug gebracht und lösen die Aufgabe gemeinsam. Durch Spielregeln agiert das Publikum in einem bestimmten Rahmen. [...] Das Spielfeld definiert die Handlung. Die Figuren treten in einen Bezug und entwickeln Lösungsstrategien zum Erreichen des Ziels. Im Sozillabor ist die Ausstellung das Spielfeld. Als Spielfiguren agieren die Besucher. Das Museum wird zur Plattform.“ (Heinecke 2005b, 5)

An Heineckes Vergleich zeigt sich, dass die Besucher in ein neues Feld gebracht werden - ein „Spielfeld“ mit bestimmten „Spielregeln“- , das von Seiten der Produzenten definiert und inszeniert wird. Das ‚Social Lab‘ ist demnach, wie ich bereits im theoretischen Teil für das wissenschaftliche Labor beschrieben habe, kein neutraler, sondern ein konstruierter Ort, an dem sich verschiedene „knowledges“ miteinander verbinden, die das Experiment erst ermöglichen (vgl. Kapitel 2.2.2). Die Praxis des Experimentierens ist Ausdruck strategischen Handelns und zielt auf die Produktion von Neuem (vgl. Rheinberger 1993; Knorr Cetina 2002; Macdonald/Basu 2007, 2). Demzufolge nehmen Produzenten Einfluss auf die Bedingungen ihres Experimentes, um es zum Erfolg zu führen.

Im Experiment des „Social Lab“ manifestieren sich verschiedene Strategien -ich habe die vier Hauptstrategien Dunkelheit, Alltagswelt, Perspektivenwechsel und *den* Dialog bereits

vorgestellt-, die von Produzentenseite angewendet werden, um das Experiment zum Erfolg zu führen. Die Idee des Soziallabors beinhaltet die Annahme, dass Sehende mit falschen oder ungenauen Vorstellungen über das Thema Blindheit *Dialog im Dunkeln* betreten und ‚verwandelt‘ wieder heraus kommen. Besucher sollen ihren temporären Sehverlust als etwas Schönes und Bereicherndes erleben, sollen merken, dass ein behinderter Mensch Hilfe spenden kann und mannigfaltige Kompetenzen hat, und sie sollen durch diese Erlebnisse angeregt werden, die Fähigkeiten von Behinderten neu zu bewerten. Die Besucher sind es, die in *Dialog im Dunkeln* eine Veränderung durchmachen sollen, wie in einem Experiment.

4.5.2 „Social Lab“, Ausstellung, Performance, Installation, Museum?

Vor dem Hintergrund, dass unter dem Begriff *Museum* Unterschiedliches subsumiert wird (vgl. Kapitel 2.5), interessierte mich im Rahmen meiner Forschung, wie die Museumsleiterin diesen Begriff auslegt. Im Speziellen interessierte mich hier, wie sie *Dialog im Dunkeln* hinsichtlich ihres Museumsbegriffes definiert und welche Bedeutung der Begriff „Social Lab“ bezüglich *Dialog im Dunkeln* hat.

Zweifel, ob der Begriff ‚Museum‘ der richtige Begriff für ihr Haus sei, plagten die Museumsleiterin bei der Namensfindung, da der Museumsbegriff „sehr tradiert“ sei:

„Als wir Dialogmuseum, diesen Titel des Hauses gesucht haben, oje, war ganz schwierig, eine lange und anhaltende und schwierige Diskussion, die ich mit vielen Leuten geführt habe, mit Leuten, die auch was verstehen davon. Es war nicht einfach.“ (T3, 17)

Im Gespräch mit Museumsexperten kristallisierte sich jedoch für sie heraus, dass der Begriff ‚Museum‘ multiple Definitionen zulässt und deshalb auch ein Haus wie ihres, das keine Ausstellungen zeigt, ein Museum sein kann:

„Museum im klassischen Sinne sind wir natürlich nicht, wobei die Museumspädagogik diesen Begriff sehr sehr geweitet hat, auch wirklich als Plattform versteht, ja? Für jede Form von kultureller Darstellung, von kulturellen Zusammenhängen und insofern passt es auch wieder. Wenn’s ne Lernplattform ist, ist unser Haus bestimmt ein Museum, weil es mehrere Lernplattformen da drinne gibt.“ (T9, 18)

Legitim sei der ‚Titel‘ Museum für ihr Haus unter anderem auch deshalb, da auf dem Markt auch andere Erlebnisangebote existieren, die diesen ‚Titel‘ tragen, zum Beispiel die Kindermuseen.

Die Überlegung, die Einrichtung „Social Lab“ oder „Social Science Center“ zu nennen, verwarf die Museumsleiterin nach einer kleinen Meinungsumfrage wieder, da sich dort herausstellte, dass einerseits die englische Bezeichnung als „zu elitär, abgefahren, hochgestochen“ wahrgenommen wurde, andererseits die Übersetzung „Soziales Wissenschaftsmuseum“ einfach nicht gut klinge. „Bestimmte Dinge kann man einfach nicht übersetzen“ (T3, 18), kommentiert sie im Interview.

Die Entscheidung für den Namen „Dialogmuseum“ und dessen Bedeutung erklärt sie wie folgt:

„Dialogmuseum klingt so ein bisschen mehr, wie wir sind, auch ein bisschen bescheidener, wir wollen Dialoge anstiften, Begegnungen anstiften und wir haben eine Plattform, wir schaffen eine Plattform und das ist das Museum. Das Dach ist das Museum.“ (T3, 18-19)

Die Schwierigkeit den ‚Titel‘ des Hauses zu finden, begründet sich im Wesentlichen auf der Definitionsproblematik der darin zu findenden Angebote. Was für eine Art Angebot ist *Dialog im Dunkeln*? Eine eindeutige Antwort liefert auch die Museumsleiterin nicht (vgl. Kapitel 2.5). Stattdessen zeigt sie eine Vielzahl unterschiedlicher Einordnungsmöglichkeiten und Betitelungen:

„Es sind ja nicht Ausstellungen im klassischen Sinne, weil es wird niemand und nichts ausgestellt. Sondern es sind im Grunde genommen Installationen, in Frankreich nennt man es sogar eher Performance. Die Franzosen sagen ‚guide animateur‘ [...], bei uns war das lange Zeit ‚die Blindenausstellung‘ [...] also die Wahrnehmung ist einfach ne ganz andere, aber es zeigt auch mal die Bandbreite, wie man das einordnen kann in so nen Kanon.“ (T3, 16)

An ihren Aussagen wird deutlich, dass *Dialog im Dunkeln* als Konzept in verschiedenen Ländern unterschiedlich wahrgenommen und eingeordnet wird. Dieses sei möglich, so die Museumsleiterin, weil die Inhalte so einzigartig sind, dass eine Zuordnung zu einem bestimmten ‚Typ‘ Museum unmöglich ist:

„Wir passen nirgendwo richtig rein, wir passen nicht in die Science-Center [...] wir passen nicht in die klassischen Museen [...] und wir passen auch nicht in Theater oder in diesen kulturellen Hintergrund, wir sind ein Integrationsbetrieb, also sind wir ein soziales Phänomen, das ist schon richtig, aber trotzdem ist es ja ein kulturelles Angebot.“ (T3, 16)

4.5.3 Ein soziales Erlebnis auf dem Erlebnismarkt

Zum Zeitpunkt seiner Entstehung war *Dialog im Dunkeln* eines der ersten kulturellen Angebote, das non-visuelle Wahrnehmungen in Form einer Ausstellung erlebbar gemacht hat:

„Und dann gibt es auch, damals nicht, aber heute, gibt es natürlich auch ‚dunkle Erfahrungsfelder‘, die man selbst ertastet, ja ich glaube, inzwischen machen viele Science Center mal so kleine, ‚dunkle Experimentierfelder‘ [...] Es ist klar, die Dinge werden immer auch nach... nachgeahmt, kopiert, so lang sie gut kopiert werden, sind wir auch immer ganz zufrieden, wenn sie schlecht kopiert werden, ist es auch für uns nicht gut.“ (T3, 16)

Obwohl heutzutage viele ‚dunkle Erfahrungsfelder‘ auf dem Erlebnismarkt entstanden sind, besteht die Einzigartigkeit des Angebotes *Dialog im Dunkeln* trotzdem noch. Die Museumsleiterin erklärt warum: „*Dialog im Dunkeln* macht da einen Unterschied, wo ein Dialog angeregt wird.“ (T3, 16) Sie verortet die Besonderheit von *Dialog im Dunkeln* in dem Dialog, das heißt in den sozialen Interaktionen, die zwischen Besuchern und Guides stattfinden. Das soziale Erlebnis, ist *der* essentielle Bestandteil des Konzeptes von *Dialog im Dunkeln*, durch welchen man sich von ‚dunklen Erfahrungs- oder Experimentierfeldern‘ unterscheidet, die ausschließlich die Sinneswahrnehmungen in den Mittelpunkt des (musealen) Erlebnisses stellen.

Aus einer marktorientierten Perspektive wird *der* Dialog von der Museumsleiterin als Strategie genutzt, sich ‚nach Außen‘ von reinen Erfahrungsfeldern abzugrenzen. Ihr Ziel ist es das kulturelle Angebot *Dialog im Dunkeln* eindeutig zu positionieren und seinen einzigartigen Charakter zu unterstreichen: „Unsere Angebote sind die einzigen, die es so auf dem Markt gibt, in Führungsstrichen, im Bereich des sozialen Lernens, also durch Erfahrung, durch Erlebnis.“ (T3, 16)

Für ein erfolgreiches Museumsmarketing ist eine eindeutige Positionierung notwendig, betont der Soziologe Thomas Heinze in diesem Zusammenhang (vgl. auch Kapitel 2.4.3). Diese müsse sich an der Zielgruppe, den eigenen Fähigkeiten und an der Konkurrenz orientieren (vgl. Heinze 2002, 88). „Eine eindeutige Positionierung bedeutet, dass das Angebot [...] gegenüber konkurrierenden Angeboten so abgegrenzt wird, dass es den konkurrierenden Angeboten vorgezogen wird.“ (Heinze 2002, 88f.) Gerhard Schulze stellt fest, dass es für Erlebnisangebote besonders notwendig ist, sich von anderen Konzepten auf dem Erlebnismarkt abzugrenzen, angesichts der Tatsache, dass sie ihre Einzigartigkeit nicht durch die Präsentation von ‚Originalen‘ proklamieren können (vgl. Schulze 1992, 441).

4.6 Zusammenfassung - Ein Konzept eines Sehenden für Sehende⁶⁹

Im vorangegangenen Kapitel habe ich das Konzept *Dialog im Dunkeln* vorgestellt und die Perspektive der Produzenten in meine Betrachtung miteinbezogen. Sowohl durch das Gespräch mit der Museumsleiterin, als auch durch die Schriften des Ideengebers Andreas Heinecke kristallisierten sich für mich vier Inszenierungsstrategien heraus, auf denen *Dialog im Dunkeln* aufbaut: Die Inszenierungsstrategie Dunkelheit, Alltagswelt, Perspektivenwechsel und Dialog.

Während Dunkelheit die zentrale Inszenierungsstrategie ist, welche die sehenden Besucher gewissermaßen in eine fremde Welt ‚entführt‘ und ihre visuelle Macht ausschaltet, wird durch den inszenierten Alltag eine allen Akteuren vertraute und gemeinsame Welt geschaffen, durch die Kommunikation angeregt wird. Als Vermittler der bekannten und doch fremden Alltagswelt agiert der Guide. Er wird von den Produzenten zum „Experten“ ermächtigt, der den Besuchern die Angst vor der Dunkelheit nimmt und der sie sicher durch den Raum führt. Ziel der Inszenierungsstrategie Perspektivenwechsel ist es, das „normale“ Machtverhältnis zwischen Behinderten und Nicht-Behinderten umzukehren: In *Dialog im Dunkeln* erfährt der Guide eine Ermächtigung, die Besucher hingegen eine Entmächtigung. Der Dialog im Perspektivenwechsel zielt auf einen für das Konzept wichtigen Wissenstransfer: Die Besucher sollen hier erfahren wie ihr Guide seinen Alltag erlebt.

Zusammenfassend lässt sich folgendes resümieren: *Dialog im Dunkeln* ist ein Konzept, dessen Ursprungsidee von einem Sehenden entwickelt wurde und das mit den Vorstellungen arbeitet, die sich Sehende zum Thema Blindheit machen. Im Mittelpunkt inszenatorischer Überlegungen befinden sich die Rezipienten als handelnde und fühlende Subjekte. Die Produzenten verstehen *Dialog im Dunkeln* als ein Sozillabor, in dem soziale Interaktionen zwischen behinderten und nicht-behinderten Menschen ‚erprobt‘ werden. Das vordergründige Ziel dieser „Versuchsanordnung“ ist es, die negative Vorstellungen, die sich Sehende zum Thema Blindheit machen, durch ein positives Erlebnis auszuräumen.

⁶⁹ An dieser Stelle soll nicht behauptet werden, dass das Konzept *Dialog im Dunkeln* ausschließlich von Sehenden entwickelt wurde. Stattdessen möchte ich betonen, dass die Ursprungsidee für dieses Konzept von einem Sehenden stammt und Sehende adressiert (vgl. Heinecke 2001).

5 Dialog im Dunkeln als konsumierbares Erlebnis

Die Perspektive der Besucher

Das folgende Kapitel behandelt die Perspektive der Besucher, die das Erlebnis *Dialog im Dunkeln* als Freizeitaktivität konsumieren. Hinsichtlich der Besucherperspektive interessierten mich die folgenden Fragen: Mit welchen Erwartungen besuchen sie *Dialog im Dunkeln*? Was und wie erleben sie? Welche Lerneffekte hat *Dialog im Dunkeln* aus ihrer Sicht?

5.1 Das Erlebnis als Erwartungshaltung

„Was erwarten Sie von dem Ausstellungsbesuch?“ Diese Frage stellte ich jedem meiner Interviewpartner vor *Dialog im Dunkeln*. Sie zielte darauf, herauszufinden, welches Bestreben die Besucher in die Ausstellung bringt. Ich vermutete eine Bandbreite an Erwartungshaltungen. Es zeigte sich jedoch schon nach den ersten Gesprächen, dass diese Frage sehr ähnlich beantwortet wurde. Fast alle Besucher, mit denen ich sprach, erwarteten ein ungewöhnliches Sinneserlebnis. Sie wollten das Gefühl erleben, eine Zeit lang ohne Sehen auszukommen, da ihr Alltag von visuellen Eindrücken dominiert ist (vgl. Kapitel 2.3.1). Die 20-jährige Eva, die gerade ihr freiwilliges soziales Jahr (FSJ) absolviert und mit ihrer Gruppe sowie ihrer Mentorin im Dialogmuseum war, schilderte ihre Erwartungshaltung folgendermaßen:

„Also, was ich erwarte: Erstmal totale Finsternis, auf jeden Fall viele neue Erfahrungen, weil man auf sein Augenlicht verzichten muss, und ich bin einfach mal gespannt, wie sich das dann entwickelt, wie ich da wieder rauskomme.“ (T5, 1)

Die 42-jährige Sozialpädagogin Sabine, die *Dialog im Dunkeln* zusammen mit Freundinnen besuchte und im Vorfeld bereits viel Positives über die Ausstellung gehört hatte, „gerade auch von Jugendlichen, die ja eher immer skeptisch sind“ (T7, 1), beschrieb ihre Erwartungshaltung wie folgt:

„Mir geht es einfach darum, mal ein Gefühl dafür zu kriegen, wie das ist wenn man halt nichts sieht, weil man sich das nicht wirklich vorstellen kann. Ich finde halt, dass ein Zeitraum von einer Stunde, oder eineinhalb Stunden, ein Zeitraum ist, wo man vielleicht eine winzige Ahnung davon kriegen kann.“ (T7, 1)

Sabine spricht hier einen wichtigen Aspekt an, der bereits in der Theorie erläutert wurde: *Dialog im Dunkeln* ist „an experience“ (vgl. Kapitel 2.4.1). Es ist ein bestimmtes Erlebnis

„to which we look forward“ (Abrahams 1986, 63). Es hat einen Anfang und ein Ende und unterscheidet sich von den üblichen Erlebnissen des Alltags durch seine emotionale Intensität.

Die Erwartungshaltungen, welche die Besucher an die Ausstellung hatten, richteten sich überwiegend an das Dunkelerlebnis. Für fast alle lag der *Reiz* darin, einmal *zu spüren*, wie es sich anfühlt, für eine bestimmte Zeit ‚blind‘ zu sein. Es ist ein Bedürfnis nach emotionaler und körperlicher Anregung - und nicht ein Bedürfnis nach Weiterbildung - das die Menschen anregt, *Dialog im Dunkeln* zu besuchen. Die Besucher möchten sich gewissermaßen selbst zum Objekt ihres eigenen Wahrnehmungsexperiments machen und den Zustand ihres Körpers manipulieren, um etwas *über sich* zu erfahren (vgl. Schulze 1992, 420). Indem sie es anstreben, ungewohnte Formen der Wahrnehmung einzunehmen, möchten sie Distanz zu ihrem Alltagsleben gewinnen. In diesem Bestreben der Besucher erkenne ich Anknüpfungspunkte an die in der Tourismusforschung vertretene These, dass die Akteure (außeralltägliche) Erlebnisse als Handlungsziel verfolgen (vgl. Kapitel 2.4.2).

5.2 ‚Blinde Erlebnisse‘

5.2.1 Die spannende Alltagswelt

„Man sieht die Sachen anders, also man sieht so mit der Nase, man hört se.“ (T2, 6)

Alltagsobjekte, -gerüche, -geräusche haben in der Dunkelheit eine für die Besucher unbekannte und überraschend positive Wahrnehmungsqualität. Woran liegt das? Die Museumsleiterin hatte darauf eine eindeutige Antwort gegeben, der sich auch viele Besucher anschließen: Der Alltag Sehender ist von visueller Wahrnehmung dominiert. Deshalb sind viele Dinge des Alltags ‚nur‘ visuell bekannt. Der 39-jährige Verwaltungsangestellte Martin beschreibt das am Beispiel von Bäumen:

„Man fasst selten Bäume an, wenn man im Wald ist, man schaut sie sich an. Also normalerweise nimmt man das alles mit den Augen auf. Und da ist es halt so, da kann man sie anfassen und es ist ganz, ganz komisch wie unterschiedlich doch die Rinden sind, das macht man sonst nicht.“ (T2, 4)

Indem Martin den Baum in *Dialog im Dunkeln* durch seine non-visuellen Sinne erlebt, zum Beispiel durch genaues Abtasten der Rinde, gewinnt er an Erkenntnis, die sich von jener seines visuell geprägten Alltags unterscheidet. Im Dunklen findet eine andere Art des Wissenserwerbs statt. Auch die 22-jährige Psychologiestudentin Maria schildert eine

Situation im Szenario ‚Park‘, die darauf hinweist, dass sinnliche Erfahrung jenseits von Visualität eine andere Art des Wissenserwerbs ermöglicht:

„Ich bin da rein gekommen in den Raum und das Erste, was ich wahrgenommen habe, war der Geruch. Und das nehme ich sonst nicht wahr, wenn ich in einen Raum reingehe. Also, ich fand’s total überwältigend, dass ich das gerochen habe, wie dieses Wasser riecht, also so nach Regen, das krieg ich normalerweise nicht mit. Also man nimmt einfach verstärkt die anderen Sinne wahr, also vor allem Hören, Riechen und auch Tasten.“ (T1, 9)

Da Maria durch die Dunkelheit gezwungen ist, ihre Aufmerksamkeit auf ihre non-visuellen Sinne zu verlagern, nimmt sie das Wasser als intensiven Geruch wahr. Sie erlebt eine Sinneserfahrung, die sich von ihrer alltäglichen unterscheidet und erlangt somit neues Wissen.

Dass der Mensch durch körperliche Erfahrung Wissen generiert, analysierte der Philosoph Michael Polanyi in seinem Buch „Implizites Wissen“ (vgl. Polanyi 1985). Der Körper spielt in Polanyis Ansatz des „tacit knowledge“ *die* entscheidende Rolle, denn er „ist das grundlegende Instrument, über das wir sämtliche intellektuellen oder praktischen Kenntnisse von der äußeren Welt gewinnen.[...] Unser Körper ist das einzige Ding in der Welt, das wir gewöhnlich nie als Gegenstand, sondern *als* die Welt erfahren, auf die wir von unserem Körper aus unsere Aufmerksamkeit richten.“ (Polanyi 1985, 23)

Im Gegensatz zu ihrem durch Visualität dominierenden Alltag, müssen Sehende ihre Aufmerksamkeit im Dunkeln auf die übrigen Sinne verlagern. Durch diese Aufmerksamkeitsverlagerung auf das Hören, das Riechen und das Tasten entstehen für Sehende ungewohnte (körperliche) Gefühle, die Maria oben mit „überwältigend“ beschrieben hatte. Dass die ungewohnte Situation der Dunkelheit neben positiven Emotionen auch negative, wie Verunsicherung, auslösen kann, zeigt sich an der Beschreibung der 54-jährigen Psychotherapeutin Gabi. Sie schildert eine Routinesituation in der ‚Stadt‘, die im Dunklen plötzlich zur Herausforderung wird:

„Und da war auf einmal so ein Bordstein, der war auf einmal hoch. Den musste ich so irgendwie abfummeln, abtasten, wo stürze ich da jetzt in die Tiefe? Ja, ich musste so vorsichtig rangehen, mit Aufmerksamkeit und Genauigkeit.“ (T8, 7)

Eine Straße zu überqueren gehört für Sehende im Alltag zum Teil ihres (sehenden) Routinewissens. Routinewissen zeichnet sich dadurch aus, dass es ‚automatisiert‘ abläuft, fraglos anwendbar ist und (fast) keine Aufmerksamkeit bedarf (vgl. Soeffner 1989, 19; Bloch 1991, 186ff.). In der Dunkelheit jedoch wird das Routinewissen Sehender so stark erschüttert, dass Routinehandlungen aufmerksam durchgeführt werden müssen.

Verunsicherung entsteht dadurch, dass das, was normalerweise fraglos durchgeführt wird, in der Dunkelheit plötzlich in Frage gestellt wird.

Das Erlebnis *Dialog im Dunkeln*, das erzählt zum Beispiel der 22-jährige Wirtschaftsstudent Michael, werde unter anderem dadurch geschaffen, weil man in *Dialog im Dunkeln* „so ne vielfältige Erfahrung hat“ (T6, 6) und sein 24-jähriger Kommilitone Jonas ergänzt:

„Ich denk mal, man hat die Sachen auch ein bisschen wegen dem Kontrast gewählt, ich mein vor allem der Wald und die Stadt [...] also jedenfalls im Wald hatte man dieses Rindenmulch in der Hand, was irgendwie so angenehm war. In der Stadt hat man dann diese raue Fensterbank und das kalte, harte Auto und solche Sachen gespürt.“ (T6, 7-8)

Neben der Dunkelheit ist es die *dichte* und *kontrastreiche* Inszenierung der Räume, die zur Entstehung des Erlebnisses beiträgt. Weiche und harte, große und kleine, laute und leise Elemente schaffen eine Gesamtkomposition, die von den Besuchern als „vielfältig“, „bereichernd“ und „facettenreich“ beschrieben wird. Ziel der Inszenierung ist es, so vermutet Simon: „dass man in der kurzen Zeit, die zur Verfügung steht, so viele verschiedene Facetten wie möglich mitkriegt.“ (T6, 8) Mit Facettenreichtum meint Simon nicht nur die unterschiedlichen Materialeigenschaften der ausgestellten Dinge, sondern auch die durch die unterschiedlichen Szenarien hervorgerufenen Gefühlszustände, in die der Besucher versetzt wird:

„Das Erste fand ich irgendwie fast schön, weil die Gerüche waren da und der Wald, also fand ich war ne sehr gute Atmosphäre. Das Zweite war sehr entspannend, da hätte ich fast einschlafen können, also der Musikraum. Das Dritte fand ich ein bisschen bedrohlicher, weil es sehr laut war und halt auch die Sache mit der Ampel, wo man rüber gehen musste [...] das Vierte, die Bar fand ich vergleichsweise entspannend, war ja so ein bisschen der Ausklang, fand ich wieder sehr gemütlich eigentlich.“ (T6, 2)

Die mit dem physisch erlebbaren Raum verbundenen Gefühlszustände sind für die Erlebniskonstruktion von großer Bedeutung. Die einzelnen Szenarien, das zeigen die Beschreibungen vieler Besucher, rufen in ihrer Abfolge unterschiedliche Gefühle hervor. Vergleicht man jedoch die Beschreibung eines Szenarios aus den Perspektiven mehrerer Besucher miteinander, fällt auf, dass sich die Gefühlszustände sehr ähnlich sind. Während der Musikraum besonders entspannend wirkt, wird die Stadt als sehr anstrengend und bedrohlich empfunden. Hier zeigt sich einerseits, dass sich die von den Ausstellungsmachern entwickelte Dramaturgie in die Körper der Besucher einschreibt

(vgl. Färber 2002, 16f.). Andererseits aber auch, dass die Alltagssituationen und -objekte im Dunklen intensiver als im Alltag wahrgenommen werden.

5.2.2 Das Licht geht an - eine Ausnahmesituation in *Dialog im Dunkeln*

Am Sonntag den 27. Januar 2008 passierte ein seltenes Vorkommnis in *Dialog im Dunkeln*: Das Licht ging an. Ich wartete gerade im Eingangsbereich auf Gabi und Reinhold, die sich für ein Interview nach dem Ausstellungsbesuch bereit erklärt hatten. Dass das Licht ‚Innen‘ anging, sah ich ‚Außen‘ an einer roten Signallampe. Ich hörte aufgeregte Stimmen und nach einigen Minuten strömten die ersten sichtlich enttäuschten Besucher aus der Ausstellung.

Ein Mitarbeiter des Dialogmuseums erklärte kurze Zeit später den Grund für das Vorkommnis: Ein Besucher hatte den ‚Alarm‘ ausgelöst. Ob dies versehentlich beim Ertasten des Raumes passierte, oder ob er absichtlich den Lichtschalter betätigte, sagte der Mitarbeiter jedoch nicht.

Da ich *Dialog im Dunkeln* selbst nie im Hellen gesehen habe, war ich sehr gespannt darauf, wie Gabi und der 63-jährige Rechtswissenschaftsprofessor Reinhold dieses Ereignis aus ihrer Perspektive schildern würden. Für Gabi war es „schockierend“ (T8, 3), für Reinhold „sehr bedauerlich“ (T8, 3), dass plötzlich, gerade als sie mit ihrer Gruppe in der Dunkelbar ankamen, das Licht anging. Reinhold schildert die Ausnahmesituation so:

„Das hab ich total bedauert, dass das Licht anging. Weil diese Bar, hatte so was Geheimnisvolles, ich hab mir sie ganz anders vorgestellt als sie tatsächlich ist. Tatsächlich ist sie ganz nüchtern und schlicht, mit diesen schwarz ausgelegten Wänden und dieser einfachen Struktur. Ich hab mir was...weißt du was ich mir für ein Bild vorgestellt hab? Krieg der Sterne, da gibt es so ne Barszene, da sitzen lauter so kuriose Figuren an einer Bar, die haben so lange Nasen und so große Ohren, dann trinken die aus so ganz großen Halmen mit so bunten schrillen...so was hab ich mir vorgestellt.“ (T8, 3)

In der subjektiven Erfahrung von Reinhold zeigt sich, dass das Erlebnis *Dialog im Dunkeln* wie ein *Eintauchen in eine andere Welt*, in ein *anderes Leben*, erfahren wird (vgl. Hennig 1999, 48f.). Auf seiner ‚Phantasiereise‘, die ihn aus seiner Alltagswelt entführt und ihn ungewohnt psychisch-physisch anregt, erlebt er die spannendsten Dinge. Als plötzlich jedoch das Licht angeht, sieht sich Reinhold wieder in die ‚normale‘ und unaufregende Realität zurückversetzt. Auch Gabi berichtete von einem „kahlen Raum“, den sie sich anders, vor allem bedrohlicher vorgestellt hatte. Überrascht und irritiert war sie jedoch weniger durch die Räumlichkeiten, sondern durch ein anderes Ereignis, das ihren Guide anbelangte. In der Helligkeit sah sie plötzlich, dass der Guide, der sich mit einem

Frauenname vorgestellt hatte, ein Mann ist. Rückblickend auf ihren Eintritt in die Dunkelheit und das Kennen lernen ihres Guides erzählt Gabi folgendes: „[...] das hat mich völlig irritiert! Weil ich gedacht hab, Claudia⁷⁰ und dann so ne Männerstimme, das hat nicht zusammengepasst. Und jetzt, wo das Licht angegangen ist, das war ein junger Mann.“ (T8, 2) Wie Gabi im Verlauf des Gespräches betonte, entstand ihre Irritation nicht durch die Vorstellung, dass ihr Guide möglicherweise transsexuell sein könnte, sondern dadurch, dass es ihr durch die Dunkelheit unmöglich war, ihren Verdacht visuell zu überprüfen. An Gabis Beschreibung dieser Situation kommt einerseits zum Ausdruck, dass Visualität im sehenden Alltag einen hohen Stellenwert hat, andererseits, dass es eine kulturelle und soziale Praxis ist, über die Sehende einordnen, zuweisen und bewerten (vgl. Kapitel 2.3.1).

5.2.3 Der Perspektivenwechsel aus Sicht der Besucher

Für die Konstruktion eines positiven Erlebnisses spielt die Führung durch den Guide eine sehr entscheidende Rolle. Da die Dunkelheit Angst, Unsicherheit und Desorientierung auslösen kann, ist für ein positives Erleben der Dunkelheit wichtig, dass es den Guide gibt, der sich gut zurechtfindet und den Besuchern Sicherheit vermittelt. Nahezu alle befragten Besucher betonten die Wichtigkeit ihres Guides für ihren Ausstellungsaufenthalt. Manche meiner Gesprächspartner sagten sogar, dass ohne ihn ein Zurechtkommen in der Dunkelheit unmöglich gewesen wäre. Gabi sagt dazu folgendes:

„Er hat Schutz, Sicherheit und Halt geboten. Also ich hab meinen Stock verloren und Zack hat er den mir wieder gegeben. Das war klar, wenn man irgendwie an der Wand stehen und nicht mehr weiterkommen würde, dass er dann käme.“ (T8, 8)

Indem der Guide den Besuchern als Assistent zur Seite steht, hilft er ihnen, sich in einer für sie ungewohnten Umgebung zurechtzufinden. Er gibt den Besuchern die Sicherheit zurück, die sie in der Dunkelheit verlieren. Unter anderem durch seine „beruhigende Stimme“ (T5, 1) und seine „tolle Orientierung“ (vgl. T8, 6) ermöglicht er den Besuchern ein barrierefreies Bewegen in der Ausstellung.

Durch die Erfahrung der eigenen, ungewohnten ‚Behinderung‘ durch die Dunkelheit, sind viele Besucher vom ‚normalen‘ Handeln ihres Guides beeindruckt. Während ihnen sowohl die eigene Orientierung schwer fällt – „sobald man sich ein bisschen rumgedreht hat, wusste man nicht mehr wo geradeaus war“ (T1, 10)- als auch das Erkennen – „Reinhold bist du das?“ (T8, 7)- und die Ortung der Mitmenschen – „Wo bist du?“ (T8, 10)- stellt das für den

⁷⁰ Dieser Name ist anonymisiert.

Guide kein Problem dar. Besonders fasziniert sind einige Besucher davon, wie schnell sich der Guide die Namen der Teilnehmer merkt und diese, scheinbar ohne Probleme, zielgerichtet anspricht und anfasst. Auch Reinhold erlebte die Kompetenzen seines Guides, wie diese Aussage zeigt:

„Wie viel waren wir? Sieben Leute? Ne Familie mit Kindern...Ne, Acht Leute. Das spricht dafür, dass...wir orten acht Personen mit acht Bildern, realen Bildern. Und er ortet sie offensichtlich mit akustischen Bildern, er weiß genau jetzt durch das Hören, der ist da, der ist da, der ist da, was wir nicht könnten, ich könnt das nicht.“ (T8, 6)

Reinhold bemerkt hier die akustische Orientierung als Fähigkeit seines Guides. Eine Fähigkeit, die er weder sich selbst, noch anderen Sehenden zuschreibt. Auf diese verschiedenen Kompetenzen von Sehenden und Blinden nimmt auch Michael Bezug:

„Er war so die Orientierungshilfe. Also wenn man verloren war, hat man nach ihm gerufen, er war immer da. Er hat sich immer permanent orientieren können und er war die Sicherheit, er hatte die Sicherheit, die wir vielleicht in der normalen Umgebung haben, die er dann so nicht hat, die Rollen waren im Prinzip umgedreht.“ (T6, 4)

Michael spricht hier einen Rollentausch und damit auch ein umgekehrtes Machtverhältnis an: Während Sehende im Licht die bessere Orientierung haben, sind es die Blinden, die durch ihre akustische Orientierung im Dunklen den ‚Überblick‘ behalten. An seiner Aussage kommt weiter zum Ausdruck, dass er die Hilfestellung seines Guides als äußerst wichtig für seinen Aufenthalt im Dunkeln empfand. Einen Rollentausch oder Perspektivenwechsel spricht auch die 25-jährige Psychologiestudentin Sabrina an. Sie fand es gut, dass „diejenigen, die sonst quasi als behindert im Alltag gelten, dann auf einmal denen was zeigen, die sonst eigentlich theoretisch alles können. Also, dass das alles auch so gut klappt und nicht irgendwie gekünstelt wirkt und das fand ich irgendwie gut [...] und das war einfach ne Situation, wo man nicht raus konnte.“ (T1, 15) Sabrina bemerkt im weiteren Verlauf des Interviews, dass sich der Rollentausch jedoch nur auf die Fähigkeiten der Akteure bezieht. Rollentausch bedeutet ihrer Meinung nach nicht, dass Sehende in *Dialog im Dunkeln* die Rolle von Blinden einnehmen. Denn die Erfahrung, die Sehende dort machen, unterscheidet sich von der Lebenswirklichkeit Blinder in einem entscheidenden Aspekt, den Sabina wie folgt erklärt:

„Eine Sache, was mir irgendwie noch so aufgefallen ist, dass ich gedacht hab: Das simuliert jetzt so ein bisschen, wie man blind ist. Aber es war ja auch so, dass man ganz genau wusste, die Anderen sehen einen nicht, dass heißt, ich konnte jetzt irgendwie meine Haare wuscheln oder...komisch stehen, es hat keiner drauf geachtet.

Und da hab ich mir noch gedacht, dass es für Blinde irgendwie noch viel blöder ist, weil die können selber nichts sehen, aber wissen, dass sie die ganze Zeit beobachtet werden. Und man weiß gar nicht, wie andere Leute sich verhalten, aber muss sich trotzdem irgendwie konform verhalten. Also, dacht ich noch, dadurch hab ich mich noch sicherer gefühlt, weil ich wusste, die anderen können mich auch nicht sehen.“ (T1, 14)

Sabrina reflektiert, dass entgegen der realen Lebenssituation von Blinden die Besucher in *Dialog im Dunkeln* von niemandem gesehen werden. Aus diesem Aspekt schlussfolgert sie, dass die Besucher in *Dialog im Dunkeln* nicht in die Rolle eines Blinden ‚schlüpfen‘, denn in ihrem Alltag werden Blinde gesehen und bewertet. Den bewertenden Gehalt von Visualität hinsichtlich Behinderung sprach auch Michael an:

„Er ist eben dieser Sicherheitspol im Dunkeln und eventuell würde er seine Rolle [...] wohl gefährden oder wenn er ins Licht treten würde, könnte man seine Behinderung, seine Schwäche vielleicht sogar erkennen, das würde wahrscheinlich das Bild von ihm zerstören, in seinen Augen zerstören.“ (T6, 5)

Im Licht würde der Guide seinen Status als „Experte“ wohl verlieren, meint Michael, da dort die körperliche Behinderung sichtbar wäre, die eine Bewertung zur Folge hätte. Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die Besucher ihren Guide als „Experten“ erleben und Kompetenzen an ihm feststellen, welche sie sich selbst nicht zuschreiben. Im Dunklen fühlen sich die Besucher abhängig von ihrem Guide, der ihnen Sicherheit verleiht. Durch ihren Experten können sie die Dunkelheit gefahrlos und positiv erleben.

5.2.4 Das Gruppenerlebnis in der Dunkelheit

Besucher von eventkulturellen Veranstaltungen wollen nicht alleine, sondern unter vielen anderen Menschen unterhalten werden, meint Horst Opaschowski (vgl. Opaschowski 2000, 57). Durch die Konsumption eines solchen Angebotes möchten die Besucher ihre Sehnsucht nach Gemeinschaftserlebnissen befriedigen und einen einmaligen Gefühlszustand erreichen, das „Wir-Gefühl“ (vgl. ebd., 57ff.). „Die soziale Dimension, d.h. die Qualität des Zusammenseins und des Gemeinschaftserlebnisses, stellt ein wesentliches Bestimmungsmerkmal der Eventkultur dar.“ (ebd., 68) Ein Aufkommen eines ‚Wir-Gefühls‘ lässt sich auch im *Dialog im Dunkeln* feststellen. Es entsteht dadurch, dass die Dunkelheit für *alle* Besucher gleichermaßen ungewohnt ist:

Cornelius: „Man ist sozusagen in der gleichen Situation einfach und man ist zusammen auf Hilfe angewiesen, muss man einfach so sagen.“

Eva: „Genau. Und man ist auch aufeinander angewiesen, dass man sich so ein bisschen orientieren hilft und so was.“ (T5, 3)

In *Dialog im Dunkeln* ‚sitzen alle Besucher im gleichen Boot‘ und müssen diese ungewohnte Situation *gemeinsam* meistern, wie die Aussagen von Eva und ihrem 20-jährigen FSJ-Kollegen Cornelius verdeutlichen. Dabei sind sie *gemeinsam* im hohen Maße auf die Hilfe des Guides angewiesen, aber auch auf die *gegenseitige* Hilfe untereinander.

Den Aspekt des Gemeinschaftserlebnisses hat Ueli Gyr im Bezug auf den Tourismus erörtert (vgl. Gyr 1992). Das Konsumieren eines Angebotes in einem Kollektiv hat, laut Gyr, neben organisatorischen vor allem psychologische Gründe: „Die wissens-, wahrnehmungs- und verhaltensmäßige Unsicherheit des Einzelnen wird über ritualisierte Mikronormen und Techniken aufgefangen und im Kollektiv positiv umfunktioniert.“ (Gyr 1992, 30) Das *gemeinsame* Erleben ist demzufolge wichtig, damit die individuelle Angst im Kollektiv abgefedert werden kann. Besonders in Ausnahmesituationen ist, wie Ueli Gyr schreibt, die sicherheitsspendende Gruppe, die aus Reiseleiter und Mittouristen besteht, entscheidend für das positive Erleben der Situation (vgl. Gyr 1992, 30). Übertragen auf *Dialog im Dunkeln* bedeutet dieser Aspekt, dass der Einzelne nur durch die Anwesenheit seiner Gruppe die Ausnahmesituation Dunkelheit positiv erleben kann.

Das gegenseitige Helfen, das betonten viele meiner Interviewpartner, fiel ihnen in *Dialog im Dunkeln* leichter, als in ihrem ‚normalen‘ Alltag. Gründe hierfür sehen sie in der ungewohnten Dunkelheit, durch welche Hemmungen abgebaut werden. Von Interaktionen größerer Zwanglosigkeit berichtete Jonas:

„Also ich fand es irgendwie lockerer als normalerweise. Weil zum einen kennen wir uns alle gar nicht so gut hier und zum anderen war’s halt so, dass man die Namen benutzt hat und sich so ein bisschen anfassen musste oder angefasst hat. [...] Also wurde es sehr rasch lockerer als es vielleicht im normalen Umgang gewesen wäre. Ich würde jetzt nicht dauernd Jungs anfassen...[lacht].“ (T6, 3)

Kommunikation und Interaktion, das zeigt sich an Jonas Beschreibungen, sind im sehenden Alltag hauptsächlich durch Visualität und damit auch durch Distanz bestimmt. Auch Martin spricht diesen Aspekt an und ergänzt, dass Visualität mit Bewertung einhergeht, die es schwierig macht, unbefangen auf Menschen zuzugehen:

„Sonst, wenn man jemanden sieht, ist man immer: Passt der jetzt zu mir, passt der nicht zu mir, das ist da ganz weg. Ich glaube, Blinde haben es da leichter auf Menschen zuzugehen, weil die haben nur die Stimme.“ (T2, 7)

Im sehenden Alltag ist es unüblich und mit vielen Restriktionen verbunden, jemanden, den man nicht oder kaum kennt, anzufassen. Im Dunklen jedoch ist die gewohnte Distanz nicht mehr möglich und auch gar nicht mehr gewollt, wie Sabrina und Maria bekräftigen:

Sabrina: „Sonst hat man ja vielleicht manchmal das Gefühl, wenn jemand auf einmal deine Hand nimmt: Oh, das ist mir jetzt ein bisschen unangenehm, das ist zu nah. Aber da gar nicht. Das war eher so ein Zeichen von Hilflosigkeit und dann hilft man dem halt weiter. Also da hatte man, fand ich, nicht irgendwie negative Gefühle dem Menschen gegenüber, die man sonst vielleicht hätte, wenn jemand ganz nah kommt.“

Maria: „Man war auch eher erleichtert, wenn da jemand ist und einen quasi an die Hand nimmt.“
(T1, 10)

An Sabrinas und Marias Aussagen zeigt sich, dass ‚der unbekannte Andere‘ sowohl hilfsbedürftiger, als auch Hilfe spendender Interaktionspartner in der Dunkelheit ist. Die ungewohnte Interaktion mit ihm wird somit zum Teil des Erlebnisses (vgl. Kapferer 1986, 189). Dunkelheit wirkt sich sowohl auf die Interaktion und Kommunikation mit ‚Fremden‘, als auch mit ‚Vertrauten‘ aus. Beiden begegnet der Einzelne in *Dialog im Dunkeln* auf eine ihm ungewohnte Weise. So wird ‚der Andere‘, egal ob ‚Fremder‘ oder ‚Vertrauter‘, gewissermaßen zum „Erlebnisgegenstand“ (vgl. Schulze 1992, 170), mit dem man eine ungewohnte Situation teilt und wodurch ein „Wir-Gefühl“ entsteht.

Dass durch die Dunkelheit jedoch nicht automatisch ein „Wir-Gefühl“ erzeugt wird, zeigt diese Aussage von Reinhold und Gabi, in welcher sie ihren Unmut über ihre Gruppe äußern:

Reinhold: „Wenn viele Kinder da sind [...] die rauben dir jede Phantasie, die schreien einfach alles kurz und klein, durch dieses Geplappere [...] Nein, das macht einfach alles, das macht jede Art von Phantasie kaputt. Ich hätte sie mir gerade weg gewünscht.“

Gabi: „Ja, ja, ich hab mir die auch weg gewünscht.“ (T8, 10)

Reinhold: „Du siehst interessante Leute, du siehst aber auch, wie dieser Hans⁷¹ da, ein Nervtöter hoch acht. Du machst dann einfach reale Erfahrungen mit Leuten, im guten, aber auch im weniger guten Sinne.“ (T8, 12)

Ob ein „Wir-Gefühl“ und dadurch auch ein positives Gruppenerlebnis entsteht, ist situations- und personenabhängig. Aus diesem Grund sind die Erfahrungen, die die Besucher *untereinander* machen, sehr unterschiedlich.

⁷¹ Dieser Name ist anonymisiert.

5.2.5 Der Dialog in der Dunkelbar

Im Dialog zwischen den Besuchern und dem Guide findet ein wichtiger Wissenstransfer statt: Die Besucher erfahren etwas über den Alltag ihres Guides und können so ‚Wissenslücken‘ hinsichtlich Blindheit/Sehbehinderung schließen. Auch für Reinhold brachte der Dialog mit seinem Guide einen Erkenntnisgewinn:

„Ich hab gedacht blind sein, heißt so wie wir da durch gegangen sind. Das war wirklich gar nix, nur schwarz. Und er [der Guide] sagte, das wäre nur bei 5 % der Blinden so. Die würden alle irgendetwas sehen [...] Das war mir völlig unbekannt...“ (T8, 4)

Auch Maria schilderte, dass sie durch das Gespräch mit ihrem Guide viel Neues erfahren hat: „Also wir haben in der Dunkelbar auch ganz viel Fragen gestellt dazu, Sehbehinderung, und wie sie klarkommt und so.“ (T1, 12) Sabine hingegen betonte weniger den Wissensgewinn, sondern mehr das Erlebnis der Kommunikation im Dunkeln: „Das fand ich irgendwie total spannend, sich zu unterhalten und irgendwo zu sitzen und was zu trinken und sich nicht zu sehen, weil das so ne ungewohnte Situation ist.“ (T7, 6) Während nahezu alle meiner Gesprächspartner berichteten, dass sie sich sehr angeregt, nett und informativ in der Dunkelbar unterhalten haben, erzählten der 19-jährige FSJ’ler Thomas und der 20-jährige FSJ’ler Gerrit zu meiner Überraschung etwas Gegenteiliges über die Stimmung in der Dunkelbar:

LW: „Hat sich ein Gespräch in der Dunkelbar ergeben?“

Gerrit: „Ja schon, hat sich ein Gespräch ergeben. Wir haben noch mal einfach darüber geredet, was er halt macht, oder vorher gemacht hat, wir hatten uns ganz normal unterhalten.“

Thomas: „Obwohl die Barkeeper recht unhöflich sind.“

Gerrit: „Ja.“

LW: „Wieso?“

Thomas: „Keine Ahnung“.

Gerrit: „Ach, irgendwie halt voll pampig gewesen.“

Thomas: „Weil ich nicht nachgedacht habe und gefragt hab, ob es nicht deprimierend ist, den ganzen Tag im Dunkeln zu arbeiten.“ (T4, 3)

Wenngleich es vielleicht nicht seine Absicht gewesen war, hat Thomas die Barkeeper an der Dunkelbar mit seiner Frage beleidigt. Weder er noch sein Freund Gerrit reflektieren das und finden die Reaktion der Barkeeper unverständlich und „pampig“. Die verschiedenen Beschreibungen des Szenarios Dunkelbar und dem darin stattfindenden Dialog zeigen, dass die Besucher unterschiedliche Erfahrungen machen.

5.3 Lernen durch Erlebnis - Mit anderen Augen sehen?

Die Bedeutungen, die die Besucher ihrem Erlebnis *Dialog im Dunkeln* beimessen, sind individuell unterschiedlich. Dennoch kristallisieren sich zwei Lerneffekte heraus, die fast alle meiner Gesprächspartner benannten: Als wichtig empfanden sie, dass sie etwas *über sich* und auch *über andere* gelernt haben.

Die meisten meiner Gesprächspartner waren über *sich selbst* erstaunt, welche beeindruckende Fülle an Sinneserfahrungen der eigene Körper machen kann. Eva war besonders beeindruckt, „dass die anderen Sinne doch ganz gut ausgeprägt sind, eigentlich. Und wenn das Augenlicht dann wirklich mal wegfällt, dass man sich auf seine Nase, auf seinen Gehörsinn, auf seinen Tastsinn auch konzentrieren kann, sich drauf verlassen.“ (T5, 3) Durch das temporäre Nicht-Sehen-Können beginnen die Besucher plötzlich, die Selbstverständlichkeit ihrer alltäglichen Wahrnehmung, die von Visualität bestimmt wird, zu hinterfragen. Zum Beispiel Cornelius:

„Weil [Alltag] so was ist, was man normalerweise draußen als so selbstverständlich akzeptiert und mitnimmt. Dass man draußen über die Straße geht, das ist ja nichts Besonderes und dass man das mal erlebt, wenn man blind ist, ist das super besonders, weil das einfach ne unglaubliche Aufgabe für einen ist.“ (T5, 2)

Viele meiner Gesprächspartner betonten, dass sie durch das Erlebnis zum ersten Mal zum Nachdenken über Blinde und ihre Lebenssituationen angeregt wurden. In ihrem Alltag, das brachten nahezu alle Besucher zum Ausdruck, hatten sie bis zu diesem Zeitpunkt wenig Kontakt mit blinden/sehbehinderten Menschen. Für einige war der Kontakt zu ihrem Guide sogar der erste zu einem blinden oder sehbehinderten Menschen überhaupt. Indem die Besucher mit ihrem Guide interagieren und kommunizieren, lernen sie seine Fähigkeiten und seine Alltagserlebnisse näher kennen. Demnach lernen die Besucher durch das Erlebnis *Dialog im Dunkeln* auch etwas *über andere*.

Nach *Dialog im Dunkeln*, das deuten einige Aussagen der Besucher an, wird Blindheit differenzierter bewertet. Reinhold erzählte zum Beispiel, dass ihm sein positives ‚blindes Erlebnis‘ die Angst vor Erblindung genommen hat: „Ich fand das hinreißend, ich fand das hinreißend optimistisch..., ich bin halt so optimistisch, ne? Überhaupt nicht deprimierend. Ne, es hat mir gesagt, du ich würde das hinkriegen, halt mit meinen anderen Sinnesorganen.“ (T8, 6-7) Da Reinhold in seinem ‚blinden Erlebnis‘ vielfältige, positive Sinneserfahrungen ohne sein Sehvermögen erlebte, beurteilt er Blindheit nicht (mehr) als ‚absoluten‘ Verlust.

Maria schilderte, dass sie durch ihr ‚blindes Erlebnis‘ gemerkt hat:

„wie schwierig das eigentlich ist, beziehungsweise, aber auch wie einfach das ist, also so ein Zwischending, es geht ja irgendwie. Also, dass die [Blinden] durchaus auch alleine klar kommen und vielleicht, dass das auch gar nicht so ein schlechtes Leben ist, wie man sich das vielleicht vorstellt.“ (T1, 12)

Ihre Aussage bringt zum Vorschein, dass nach dem Erlebnis *Dialog im Dunkeln* die Fähigkeiten von Blinden ‚gesehen‘ werden. Das wiederum wirkt sich darauf aus, dass der Alltag von blinden Menschen positiver bewertet wird. Die Veränderung von Marias Haltung hinsichtlich des Phänomens Blindheit ist Ausdruck eines Lernprozesses.

Doch was ist Lernen überhaupt? Die konstruktivistische Erziehungswissenschaft gibt darauf folgende Antwort: „Menschliches Lernen ist eine Veränderung des Wissens, der Emotionalität, der Fertigkeiten und Deutungsmuster.“ (Arnold 2006, 115) Lernen kommt durch eine „subjektiv wahrgenommene Störung, eine Irritation“ (ebd.) zustande, die das Subjekt in eine „Krise“ stürzt, in der es eine Entscheidung fällen muss. Die Krise ist deshalb eine sehr lernintensive Phase. Das Subjekt kann sich in ihr gezwungen sehen, sein Weltbild zu „reframen“, das heißt ein neues Bezugssystem für Wertungen und Interpretationen zu schaffen. Dadurch können lernende Veränderungen stattfinden, die bewirken, dass Subjekte ihre Wirklichkeit plötzlich mit ‚anderen Augen‘ sehen (vgl. ebd., 115ff.).

Gerrit und Cornelius sind davon überzeugt, dass sich die Erfahrungen, die sie durch das Erlebnis *Dialog im Dunkeln* gewonnen haben, auf ihren zukünftigen Umgang mit Blinden/Sehbehinderten im Alltagsleben auswirken werden: „Also wahrscheinlich helfe ich dann auch das nächste Mal, wenn ich jemanden sehe und der weiß halt grad nicht, wo er ist. Oder wenn er Hilfe braucht, dann werd ich auf alle Fälle versuchen zu helfen.“ (T4, 4) Und Cornelius ist überzeugt, dass „wenn mir ein Blinder begegnet, dass ich dem jetzt einfach mal meine Hilfe anbiete. Ich mein, wahrscheinlich ist er gewohnt, dass er über die Straße geht und wie er das macht, aber es kann ja nicht schaden, wenn man mal die Hilfe angeboten hat.“ (T5, 3) Einige Besucher ziehen, wie die Aussagen von Gerrit und Cornelius verdeutlichen, eine Verbindung zwischen dem besonderen, unalltäglichen Erlebnis *Dialog im Dunkeln* („an experience“) und ihrem gewöhnlichen Alltagsleben („flow of life“).

5.4 Zusammenfassung - Ein außeralltägliches Erlebnis

Die Besucher erwarten von *Dialog im Dunkeln* dort ein Erlebnis konsumieren zu können. Und diese Erwartungshaltung wird, wie sich nach der Führung zeigt, auch befriedigt. Ein Erlebnis erfahren die Besucher insbesondere durch die kontrastreiche Inszenierung in der Dunkelheit, die sowohl unterschiedliche Materialeigenschaften erfahrbar macht (physische Anregung), als auch in unterschiedliche Gefühlszustände versetzt (psychische Anregung). Der Guide spielt im positiven Erlebnis von *Dialog im Dunkeln* eine wichtige Rolle, denn er ist es, der den Besuchern Sicherheit spendet. Ohne ihn, so die Einschätzung vieler meiner Gesprächspartner, wäre ein Zurechtkommen in der Dunkelheit unmöglich gewesen, und die Dunkelheit hätte zu einer Bedrohung werden können. Mit ihm hingegen wird das ‚blinde Erlebnis‘ als bereichernd, phantasieanregend und schön empfunden.

Die Auswertung der Besucherinterviews, das lässt sich abschließend festhalten, brachte zum Vorschein, dass die Besucher nach ihrem ‚blinden Erlebnis‘ (neue) Fähigkeiten von Blinden/Sehbehinderten erkennen und deren Alltag differenzierter betrachten.

6 Dialog im Dunkeln als Arbeitsplatz

Die Perspektive der Guides

Die Guides haben eine äußerst wichtige Bedeutung für *Dialog im Dunkeln*: Denn sie vermitteln das Erlebnis und bilden damit die Schnittstelle zwischen Produzenten und Rezipienten. Ich stelle die Perspektive der Guides -entgegen der Reihenfolge meiner forschungsleitenden Fragestellung- erst in diesem letzten Kapitel der Arbeit vor, um ihren verbindenden Charakter hervorzuheben.

Im Bezug auf die Guides interessierte mich im Rahmen meiner Forschung vor allem die Frage, wie *Dialog im Dunkeln* als Arbeitsplatz, also als Teil der alltäglichen Lebenswelt, von den Guides erlebt wird. Wie gestaltet sich ihr Arbeitsalltag? Wie erleben die Guides den Perspektivenwechsel als Teil ihres Arbeitsalltages? Welche Erfahrungen machen sie dabei mit den Besuchern? Was möchten die Guides an die Besucher vermitteln? Welches Ziel verfolgt *Dialog im Dunkeln* aus ihrer Perspektive?

6.1 Guide als Beruf

Als Guide im *Dialog im Dunkeln* festangestellt zu sein, bedeutet, einen ‚normalen‘ Neun-Stunden-Arbeitstag zu haben. Etwa fünf bis sechs Führungen von einer bis eineinhalb Stunden Länge macht ein Guide täglich. Zwischen den Führungen haben die Guides circa 15 Minuten Pause, für die ein Aufenthaltsraum ‚Backstage‘ zur Verfügung steht. Diejenigen Guides, die einen Hund besitzen, haben etwa 30 Minuten Pause zwischen den Führungen, um ihn ausführen zu können.

Den Beruf des Guides gibt es außerhalb von *Dialog im Dunkeln* für blinde Menschen nicht, erklärte mir Matthias Schäfer (vgl. T9, 13). Alle Guides werden daher, außer sie haben bereits in einer Dunkelausstellung gearbeitet, erst ‚vor Ort‘ zum Guide ausgebildet.

Carola hatte noch nie vom Beruf des Guides gehört, bevor sie die Stellenausschreibung über die *Zentrale für Arbeitsvermittlung* bekam. Ihr erstes Erlebnis mit *Dialog im Dunkeln* und ihre Ausbildung zum Guide beschrieb sie mir folgendermaßen:

„Das war so, dass ich an meinem ersten Tag, als ich hier angefangen hatte, das war ein Dienstag, das weiß ich noch ganz genau, da wurde ich durchgeführt von ner Kollegin. [...] Wir haben uns sehr viel Zeit genommen, um durch die Installationen zu laufen, und ich durfte mir selber auch alles mal antasten, anfühlen, und dann... [...] habe mir angehört wie die anderen das so machen. Und hab mir währenddessen selber noch mal angeschaut alles, jeden Winkel, ich muss ja alles können. Ja, und

dann fing das ganz langsam an. [...] Und dann hat sich das immer mehr gesteigert [...] Und ähm, das ging relativ schnell, ich glaube Freitag oder Samstag habe ich selbstständig, alleine meine Führungen gemacht.“ (T14, 2)

Der Beruf des Guides wird über das ‚learning by doing‘-Prinzip vermittelt: Mit der Hilfestellung eines erfahrenen Guides kann der neue Mitarbeiter die Räumlichkeiten sicher erkunden und kann in Führungen erleben, wie die Kollegen den Beruf ausüben und das Erlebnis *Dialog im Dunkeln* an die Besucher vermitteln.

Welche Fähigkeiten und Fertigkeiten braucht ein Guide? Diese Frage beantworteten die Guides sehr ähnlich. Beispielhaft dazu die Antwort von Martin:

„Die Fertigkeiten erst mal: Gute Orientierung. Dass man halt selber ganz genau weiß wo’s lang geht und die Leute führen kann. Dann muss man schon kommunikativ sein. [...] Man braucht ein gewisses Fingerspitzengefühl für die Leute, weil hier ja ganz verschiedene Gruppen reinkommen. Es kann sein, dass man erst ne sechste Klasse führt und die nächste Führung sind Senioren. Dann haben wir auch geistig Behinderte, also man muss sich halt auf jede Gruppe neu einstellen...[...] Wenn die Leute reinkommen, merk ich relativ schnell, wie man mit denen umgehen muss, ob man mit denen so ein bisschen Spaß machen kann, sag ich mal, ob das ein bisschen lustiger sein kann, ob man eher eine bisschen seriösere Führung macht. [...] In den ersten fünf Minuten merkt man, was das so für ne Gruppe ist.“ (T10, 3)

Aus der Sicht der Guides sind Einfühlungsvermögen sowie gute Kommunikations- und Orientierungsfähigkeiten essentiell für ihren Beruf. Diese Fähig- und Fertigkeiten erwähnt auch der Ausstellungsleiter Matthias Schäfer. Er ergänzt hinsichtlich der kommunikativen Fähigkeiten von Guides, dass es Einstellungsvoraussetzung sei, ein ‚normales Gespräch‘ in Alltagssprache mit den Besuchern führen zu können. Erläuternd dazu beschreibt er folgende Situation:

„Ich hab hier aber einen blinden Praktikanten gehabt, der war super intelligent, absolut überqualifiziert, war aber nicht in der Lage, mit jemandem [...] einen normalen Dialog über den Tisch weg zu führen. Also der hat so viel Fremdwörter gebraucht und so ne komplizierte Sprache gehabt, den hat einfach keiner verstanden. Da haben einfach diese nötigen social skills gefehlt, ähh, mit den Leuten in normale Kommunikation zu treten, das ist natürlich nix geworden.“ (T9, 8)

Schäfers Aussage verdeutlicht, dass die Guides keine theoretische Wissensvermittlung betreiben, sondern einen „normalen Dialog“ mit den Besuchern führen sollen.

6.2 Temporäre Ermächtigung - Der Perspektivenwechsel aus Sicht der Guides

Als Guide zu arbeiten, bedeutet, eine hohe Verantwortung für eine Gruppe zu übernehmen. Deshalb erfordert der Beruf des Guides hohes Selbstvertrauen und ein starkes Selbstbewusstsein. Martin, aber auch Carola berichteten mir, dass sie zunächst Bedenken hatten, ob der Beruf des Guides zu ihnen passt. Beide führten das auf einen Mangel an Selbstbewusstsein zurück. Carola erzählte:

„Ich war ziemlich schüchtern und konnte schlecht auf Leute zugehen und das musst du ja hier, ne? Du musst ja viel reden und du musst ja den Leuten irgendwas präsentieren und du musst denen ja auch so ein bisschen ne Sicherheit vermitteln. Ähh...und das hatte mir so ein bisschen Bedenken gemacht.“ (T14, 1)

Für Martin war das Gefühl, Verantwortung zu übernehmen, anfangs ungewohnt. Er schilderte die Gründe dafür wie folgt:

„Meistens ist es ja andersherum, sonst wird man selbst geführt von Sehenden, ist selber auf die Hilfe von Sehenden angewiesen, hier ist es genau andersherum. Das ist relativ neu.“ (T10, 4)

Martin macht in diesen Sätzen deutlich, dass er es in seinem Alltag gewöhnt ist, die Hilfe von Sehenden entgegenzunehmen. Sehenden Hilfe zu spenden war anfangs für ihn eine neue Erfahrung. Wenngleich nicht alle meiner Gesprächspartner das Übernehmen von Verantwortung als eine neue Erfahrung beschrieben, tauchte der Begriff der „Verantwortung“ in vielen Interviews mit den Guides auf.

Der Ausstellungsleiter Matthias Schäfer lieferte eine Erklärung dafür, warum Verantwortung zu übernehmen ein für viele Behinderte eher ungewohntes Gefühl ist:

„Weil es ist ja im Allgemeinen so, behinderten Menschen wird ja so lange gesagt, was sie alles nicht können, oder nur langsam können, solange bis sie es glauben [...] Es wird ihnen so viel abgenommen, bis sie einfach selber nix mehr tun.“ (T9, 11)

Aus Schäfers Perspektive sind es die wenigsten behinderten Menschen in ihrem Alltag gewohnt, Verantwortung zu übernehmen und gebraucht zu werden. Er führt dieses auf eine Gesellschaft zurück, die Behinderten wenig zutraut, sie bevormundet und dadurch entmündigt. Die Aussagen Schäfers erinnern an die bereits vorgestellten Ansätze der Disability Studies, welche Behinderung als ein soziales Konstrukt verstehen:

„Wir kehren ja den Spieß um. Wir machen ja die, die sonst draußen uns als hilflos sehen, die machen wir praktisch zu den Hilflosen, wir sind die Starken letzten Endes.“ (T9, 10)

In *Dialog im Dunkeln* wird Behinderung zum Ereignis und zur Erfahrung, da die Besucher in die Rolle der Hilflosen und die Guides in die der Hilfspendenden gebracht werden (vgl. Schillmeier 2007). An diesem Perspektivenwechsel soll aus der Perspektive von Matthias Schäfer zum Ausdruck kommen: Behindert ist man nicht, sondern man wird zum Behinderten gemacht.

Obwohl keiner der befragten Guides den Begriff Perspektivenwechsel benutzte, kommt in vielen Aussagen zum Ausdruck, dass der Perspektivenwechsel und die mit ihm einhergehende Ermächtigung von Seiten der Guides gespürt wird. Thorsten beschrieb mir beispielsweise, dass er sich im Dunkeln überlegen fühlt:

„Es ist halt anders, im Dunkeln habe ich halt meine Vorteile, die ich halt im Hellen nicht habe, dafür haben die Sehenden im Hellen mehr Vorteile als ich, vom Sehen her, mit beiden Augen. Ich hab ja nur eins und im Dunkeln bin ich den Sehenden überlegen von meinen Sinnen her.“ (T13, 4)

An Thorstens Kommentar wird ersichtlich, dass die Ermächtigung, welche die Guides durch die Dunkelheit erfahren, von temporärer Dauer ist. Sie existiert ‚nur‘ in *Dialog im Dunkeln*. Ermächtigung erleben die Guides dadurch, dass die Sehenden ihre Überlegenheit im Dunkeln verlieren und eine Art ‚Behinderung‘ erfahren, da ihnen plötzlich die einfachsten Routinehandlungen schwer fallen. Auch Jan erzählte mir eine Alltagssituation im Dunklen, in der sein ermächtigter Status zum Ausdruck kommt:

Jan: „Das ist auch das Lustige an meinem Job, die Leute zu beobachten, wie, wie...sie hier rumtapsen hier im Dunkeln, wenn sie nix mehr sehen, das plötzlich gar nix mehr geht, die einfachsten Sachen nicht mehr funktionieren.“

LW: „Wie zum Beispiel?“

Jan: „Wie zum Beispiel, wenn du sagst: Vor euch ist ne Bank. Wo ist denn vor mir? Wo ist denn die Bank? Dann hauen sie mit dem Stock irgendwo dagegen und anstatt mit der Hand zu Fühlen, schlagen sie immer wieder dagegen und dann sage ich: Leute ihr müsst mal fühlen, die Bank ist genau vor dir, da, wo du mit dem Stock dagegen schlägst. Ach ja, ja da ist ja ne Bank...“ (T12, 4)

Während die Besucher die Kontrolle über ihren Körper zum Teil verlieren und auf Hilfe angewiesen sind, erfährt der Guide keine Einschränkung seiner normalen Handlungen. Dadurch erlebt der Guide eine Ermächtigung.

In ihrem Arbeitsalltag erleben die Guides immer wieder, dass gerade Jugendliche versuchen, ihre Machtposition zu schwächen. Martin berichtet:

„Ich hatte heute morgen ja ne Schulklasse, die waren ziemlich anstrengend. Die habe ich dann auch nach der halben Führung leider rausbringen müssen, weil sie sich mit den Stöcken bekriegt haben, sich mit den Stöcken geprügelt haben.“ (T10, 4).

In solchen Konfliktsituationen ist Martin die Verantwortung, die er als Guide hat, immer besonders bewusst:

„Ich hab die Verantwortung. Wenn sich dort jemand mit dem Stock ein Auge aussticht, dann ist das nicht so witzig. Da merkt man dann halt auch schnell, dass man sich ein bisschen auf der Nase rumgetanzt fühlt von den Leuten. Man merkt, wenn man sich nicht ernstgenommen fühlt und sich nur lustig gemacht wird, ist es nicht so schön und da wird auch schnell ne gewisse Autorität draus, weil man den Leuten dann schon zeigen muss, dass das dann so nicht gehen kann.“ (T10, 4)

An Martins letztem Satz zeigt sich, dass die Guides ihre Ermächtigung auch in heiklen Situationen, die besonders oft durch pubertierende Jugendliche ausgelöst werden, nicht verlieren. Jedoch kommt auch zum Ausdruck, dass seine Machtposition abgeschwächt werden kann.

Es lässt sich zusammenfassend festhalten, dass Blinde und Sehbehinderte ‚Draußen‘ mit Entmächtigungen konfrontiert sind, die durch Sehende produziert werden. In ihrem Arbeitsalltag ‚Drinne‘ hingegen erleben die Guides, weil sie ‚normal‘ handeln können, eine Ermächtigung gegenüber den Besuchern.

6.3 Der Dialog in der Dunkelbar

Voraussetzung, dass ein Dialog zwischen Guide und Besuchern entsteht, berichtet Carola, ist ein Vertrauensverhältnis, das von ihr als Guide aufgebaut werden muss:

„Ich muss natürlich die Leute ansprechen. [...] Die Leute werden in diese Dunkelheit hineingeführt und da muss jemand sein, der sie empfängt, sprich ich, zum Beispiel. Und ich muss jetzt den Leuten das Gefühl geben sie sind nicht alleine, ich bin da, ich gebe ihnen Hilfestellung in der Dunkelheit. Und das ist schon der erste Ansatz, dass der Dialog überhaupt entsteht, ja?“ (T14, 3-4)

Während der Führung ist es die Aufgabe des Guides, das Gespräch anzuregen und aufrechtzuerhalten. Thorsten erzählte, wie er das macht: „Ich frag auch mal, wo die herkommen, bei den Jugendlichen frag ich: Was für ne Klasse seid ihr, was macht ihr für ne Ausbildung? Und so fängt man ja auch an miteinander zu reden.“ (T13, 2) Es gelingt Thorsten jedoch nicht immer, die Besucher in ein Gespräch zu verwickeln: „Du kannst mit manchen auch nicht so nen guten Kontakt aufnehmen. [...] Es ist dann vielleicht im Hellen

anders, aber im Dunkeln gibt es manche [...], die wollen das halt einfach nicht.“ (T13, 2)
Dennoch ist das eher die Ausnahme, betont Thorsten.

Auch ich konnte bei meiner teilnehmenden Beobachtung im Dunklen feststellen, dass die meisten Besucher während der Führung viel, laut und durcheinander reden. In der Dunkelbar hingegen verändert sich das Kommunikationsverhalten der Besucher meistens: Sie werden ruhiger und beginnen, angeregt durch den Guide, ihr Erlebnis zu reflektieren und ihm Fragen zu stellen.

Der Ausstellungsleiter Matthias Schäfer, der die Guides auf *den* Dialog in der Dunkelbar schult, erzählte mir, dass für die Beantwortung der Fragen von Besuchern für das Guide-Team eine wichtige Regel besteht:

„Ich hab für das Team, das hier besteht, eine Regel. Eine der ganz wenigen Regeln eigentlich: Jede Frage muss beantwortet werden. Die Antwort kann heißen: Das Thema geht mir jetzt zu nah, oder darüber möchte ich jetzt nicht so gerne reden. Aber, wenn zum Beispiel jemand eine unsinnige Frage stellt, dann ausrasten oder so was, das geht halt einfach nicht.“ (T9, 10)

Welche Fragen stellen die Besucher ihrem Guide? Martin gibt darauf folgende Antwort:

„Es gibt so spezielle Fragen, die alle stellen...die Frage nach Farben. Wie man sich die vorstellt. Alle wollen wissen, ob man schon seit Geburt an nicht sehen kann, oder ob man spät erblindet ist. Also es gibt so ein paar gewisse Standardfragen, die kommen sehr häufig, es gibt aber auch ganz andere, also es kommt wirklich auf die Leute an.“ (T10, 4)

Von diesen „Standardfragen“ berichteten auch die anderen Guides. An dieser Stelle bekräftigt sich auch mein Eindruck, den ich während meiner teilnehmenden Beobachtung in der Dunkelbar gewonnen hatte: Viele Fragen der Besucher ähneln sich und kreisen um das Thema des ‚blinden Alltags‘. Wie bewältigen Blinde und Sehbehinderte ihren Alltag? Diese Frage scheint für viele Besucher sehr interessant zu sein und weist darauf hin, dass diesbezüglich Wissenslücken bestehen.

An den Fragen der Besucher, das erzählte Jan, ist auffällig, dass besonders die Möglichkeiten von Blinden und Sehbehinderten unterschätzt werden. Falsche Vorstellungen über sein Leben auszuräumen, gehört zu seinem Alltag und ist manchmal auch ärgerlich:

„Es sind zum Teil Fragen da denk ich mir: Ey, Leute, habt ihr gerade mal drüber nachgedacht, was ihr für ne Frage stellt? Zum Beispiel: Wie gehst denn du dich duschen, oder wie putzt denn du dir die Zähne, oder...ähh, wie kannst denn du Dich anziehen, oder wie kochst du dir denn was zu essen? Das sind für mich so Fragen, die nerven dann. Weil ich weiß nicht, ob die Leute manchmal denken, ob ein Blinder

hier nur Mikrowellenessen da hat oder Essen auf Rädern oder ob der jeden Tag zu Mac'es geht..." (T12, 5)

Was Jan hier zum Ausdruck bringt, ist das Ärgernis darüber, dass Sehende oft falsche oder gar keine Vorstellungen haben, wie Blinde ihren Alltag meistern. Aus Jans Perspektive ist es zwar wichtig, solche Fragen zu beantworten, um Sehende über ihre falschen Vorstellungen aufzuklären. Gleichzeitig fühlt er sich jedoch von solchen Fragen angegriffen, da sie für ihn eine Unselbstständigkeit Blinder implizieren.

Peter, der durch einen Unfall im Erwachsenenalter erblindet ist, hat Verständnis für die „banalen Fragen“ der Besucher (vgl. T11, 3). Zum Beispiel die Frage „Wie sortierst du deinen Kleiderschrank?“ findet er nachvollziehbar. Werden die Fragen jedoch zu persönlich, zum Beispiel „Wie geht ein blinder auf'n Klo oder wie ist der Sex zwischen Blinden?“, versucht er sie „geschickt abzublocken“ (T11, 3-4). Sich von Fragen von Sehenden nicht gleich angegriffen zu fühlen, hat Peter erst im Job des Guides gelernt. Er kommentierte: „Doofe Fragen gibt es nicht. Nur doofe Antworten.“ (T11, 3)

Es gehört zum alltäglichen Arbeitsleben der Guides, über ihr Leben mit ihrer Behinderung zu sprechen. Der Ausstellungsleiter Matthias Schäfer ist der Meinung, dass das den eigenen Umgang mit der Behinderung stärkt und das Selbstbewusstsein fördert:

„Jeder Guide, der hier eins, zwei Jahre arbeitet, der wird draußen auch anders mit Herausforderungen umgehen, oder sich nicht so leicht die Butter vom Brot nehmen lassen.“ (T9, 11)

Die Aussagen von Carola und Thorsten scheinen diesen Aspekt zu bestätigen. In Bezug auf die Arbeit als Guide erzählte Carola, dass sie einen „Tick mehr Selbstbewusstsein“ (T14, 3) bekommen hat, und Thorsten gab an, dass ihm die Arbeit „Anerkennung“ (T13, 6) gebe. An einer Aussage eines anderen Gesprächspartners jedoch zeigen sich auch andere Nebeneffekte *des* Dialogs: Das tägliche Sprechen über die eigene Behinderung kann auch als Belastung empfunden werden. Dieses kann zum Beispiel dann der Fall sein, wenn die Besucher den Guide durch eine Frage mit einem Wunsch konfrontieren, der für ihn aufgrund seiner Behinderung unerfüllt ist. Deshalb kann es vorkommen, wenn auch sehr selten, dass Guides eine Art ‚zweite Identität‘ einnehmen, um sich so vor den Fragen der Besucher zu ‚schützen‘. Nicht alle Kollegen haben Verständnis dafür, wenn ein Guide dieses tut und in eine andere Rolle schlüpft.

Wenngleich die Strategie der ‚zweiten Identität‘ wohl nicht oft angewendet wird, kann man dennoch an ihr erkennen, dass der Beruf des Guides mehr ist als ‚nur‘ das Führen von

Besuchern. Es ist ein Beruf, bei dem man „jeden Tag sein Innerstes nach Außen [kehrt]“ (T9, 8), wie der Ausstellungsleiter Matthias Schäfer sagte.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass *der* Dialog mit den Besuchern, auch wenn er als anstrengend und manchmal auch als nervig empfunden wird, den Guides viel Spaß macht. Zudem verfolgen sie mit *dem* Dialog ein wichtiges Ziel, das mit ihrem Leben außerhalb von *Dialog im Dunkeln* zu tun hat.

6.4 Das Ziel: Verständnis für Blinde/Sehbehinderte und Gleichstellung

Aus der Perspektive der Guides verfolgt *Dialog im Dunkeln* das Ziel, den sehenden Besuchern blinde und sehbehinderte Lebenssituationen näher zu bringen. Dadurch, so die Hoffnung der Guides, können Sehende mehr Verständnis für Blinde und Sehbehinderte entwickeln, Vorurteile und Hemmungen abbauen.

Martin liegt es besonders am Herzen, dass Sehende die temporäre Blindheit als etwas Schönes erleben und durch das Kennen lernen ihres Guides merken, dass blinde Menschen Spaß am Leben haben:

„Also den Leuten halt zu zeigen, dass auch wenn man nicht sieht ein gutes Leben führt und Spaß am Leben hat und dass sie vielleicht so ein bisschen das Gefühl verlieren, dass das so wahnsinnig schrecklich ist. Ich glaube das klappt auch, nicht bei allen natürlich. So bei einigen habe ich wirklich das Gefühl, dass die das besser verstehen, wenn sie rausgehen.“ (T10, 5)

Dieser Wunsch von Martin nimmt auf die verbreitete Vorstellung von Sehenden Bezug, das Blindsein ganz „schrecklich“ sei.

Carola hofft, „dass die Leute ein bisschen mehr die Hemmungen verlieren Behinderten gegenüber. Diese Hemmschwelle: Soll ich jetzt Behinderte ansprechen? [...] Mach ich da nichts falsch? Kann ich den jetzt nicht verletzen mit irgend ner Aussage?“ (T14, 4)

Auf die Frage, welchen Lerneffekt er sich für die Besucher wünscht, antwortet Peter folgendes:

„Dass blinde Menschen nicht gleich blöde Menschen sind, sondern, dass das normale Menschen sind, die keine Krankheiten haben, sondern einfach nur nicht sehen können und trotzdem ganz normal behandelt werden möchten, ganz normal ins Restaurant rein dürfen, ganz normal mit Messer und Gabel im Restaurant essen...dürfen und die Wege, die sie kennen, auch ganz normal alleine frei laufen können, ohne dass halt immer irgendjemand, dreißig Leute dir irgendwie am Arm rumhängen und dich hin und her tragen wollen.“ (T11, 3)

An Peters Aussage, aber auch an denen anderer Guides, zeigt sich, dass Blinde und Sehbehinderte mit Entmächtigungen im Alltag konfrontiert sind, die durch Sehende produziert werden. Peter möchte, wie er nachdrücklich betont, ganz „normal“ behandelt werden. Den Wunsch nach Gleichstellung, den Peter hier offen äußert, sprachen auch andere Guides an. Zum Beispiel Carola. Sie vermutet, dass Sehende nur durch den Austausch mit Behinderten merken können, dass diese gleichgestellt werden möchten: „Und ich glaub das kann wirklich nur im gemeinsamen Dialog entstehen, dass sie einfach merken, ich... , wir..., ich bin ein Mensch, wie mein Gegenüber auch, nur dass halt das Visuelle wegfällt, das muss den Menschen einfach klar werden.“ (T14, 4) Peters und Carolas Aussagen zeigen, dass sie außerhalb von *Dialog im Dunkeln* „normal“ behandelt werden möchten. Das wirft die Frage auf: Was ist Normalität eigentlich?

Anne Waldschmidts Aufsatz „Behinderte Menschen zwischen Normierung und Normalisierung“ gibt Aufschluss über den von den Disability Studies viel diskutierten Begriff der „Normalität“.⁷² An der Schaffung der Normalität, den „normalistischen Normen“, sind alle Menschen beteiligt: „Fortwährend stellen wir gemeinsam die normale Mitte, die Übergangszonen und die Ränder gemeinsam her.“ (Waldschmidt 2003, 131) Waldschmidt greift einen Normalisierungsbegriff auf, der dynamisch sowie veränderbar ist: „Die Trennlinie zwischen dem Normalen und dem Unnormalen [...] kann immer wieder neu festgelegt werden.“ (Waldschmidt 2003, 133) Es gibt jedoch auch kontinuierlich bestehende Normalitätsgrenzen, welche „nicht ohne weiteres überschritten werden [dürfen].“ (Waldschmidt 2003, 133)

Zwischen der Forderung der Guides nach Gleichstellung und dem von Waldschmidt beschriebenen flexiblen Normalitätsbegriff lassen sich Verbindungen aufzeigen. Die Herstellung der „normalen Mitte“ (Waldschmidt 2003, 131) ist ein Aushandlungsprozess aller Akteure einer Gesellschaft. In *Dialog im Dunkeln* wird genau dieser Aushandlungsprozess adressiert, der zwischen Sehenden und Blinden/Sehbehinderten stattfindet. Wunsch der Guides ist die Neuverhandlung dieser normalen Mitte, in welche Blinde und Sehbehinderte integriert werden sollen.

Eine große Barriere der gesellschaftlichen Integration von Blinden und Sehbehinderten, so empfinden es die Guides, sind die falschen Vorstellungen, die Sehende von ihrem Alltag haben. Da viele Sehende annehmen, dass Blindsein „schrecklich“ ist, werden blinde und sehbehinderte Menschen oft bemitleidet. Diesem Negativbild von Blindheit

⁷² Aus sozialwissenschaftlicher Perspektive schreibt Soeffner zum Normalitätsbegriff: „Normalität ist wie jede Form von Sinnkonstruktion und Handeln ein Produkt der Intersubjektivität.“ (Soeffner 1989, 16).

entgegenzuwirken, ist folglich ein großes Anliegen der Guides. Demnach verfolgen sie mit ihrer Arbeit ein Ziel, das außerhalb von *Dialog im Dunkeln* liegt: Sie möchten ‚Draußen‘ „normal“ behandelt werden, und das in allen Lebensbereichen.

Zum Beispiel in der Freizeit, wie mir Thorsten schilderte:

„Mein Ziel wäre für die Besucher, dass sie auf die Menschen nach dem Besuch zugehen, oder, wenn man sie halt privat irgendwo trifft, als Beispiel beim Fussball, dass sie auch mit mir anders umgehen und dass man sich dann nicht diskutieren muss wegen Kleinigkeiten, ja?“ (T13, 3)

Hier zeigt sich die Hoffnung, dass sich das Erlebnis *Dialog im Dunkeln* auf das Alltagsverhalten von Sehenden im Umgang mit Blinden und Sehbehinderten auswirkt. Auswirkungen erhoffen sich die Guides auch im Bereich der Arbeitswelt. Blinde und sehbehinderte Menschen werden nämlich in der Arbeitswelt enorm benachteiligt, wie mir der Ausstellungsleiter Matthias Schäfer erzählte. In Anlehnung an Waldschmidts Begrifflichkeiten kann man diese Benachteiligung hauptsächlich in zwei Bereichen lokalisieren: im Bereich der „normalistischen Normen“ und der „normativen Normen“⁷³ (vgl. Waldschmidt 2003, 133). In Bezug auf die Arbeitswelt ist mit dem ersten Begriff folgendes gemeint: Behinderte werden von nicht-Behinderten häufig nur über ihre Defizite, nicht aber über ihre Kompetenzen definiert. Potenzielle Arbeitgeber berücksichtigen deshalb selten berufliche Qualifikationen und Fähigkeiten von Behinderten, sondern sehen hauptsächlich, was ein Behinderter alles nicht kann. Diese soziale Ungerechtigkeit, die Behinderte im Berufsleben immer wieder erleben, schildert mir Martin, der trotz guter Ausbildung keinen Job fand:

„Also nach diesem Volontariat habe ich einen Job gesucht, habe mich bei verschiedenen Stellen beworben und eigentlich immer eine Absage bekommen, trotz der entsprechenden Qualifikationen und teilweise, oder meistens ohne zum Gespräch eingeladen zu werden, also das war schon so ein bisschen frustrierend.“ (T10, 1)

Neben den „normalistischen Normen“, die zur Folge haben, dass Behinderte im Arbeitsleben häufig als ineffektiv und deshalb als zu teuer eingestuft werden, wird über die „normativen Normen“ gewissermaßen eine zweite Benachteiligung geschaffen. Aus der Sicht des Ausstellungsleiters Matthias Schäfer liegt das Problem, Arbeitsplätze für Behinderte zu finden, nämlich auch in gesetzlichen Regelungen, zum Beispiel im Kündigungsschutz. Das Gesetz, das den Kündigungsschutz von Behinderten regelt und eingeführt wurde, um Behinderte vor Arbeitslosigkeit zu schützen, zeigt in der Praxis

⁷³ „Normative Normen“ sind gesellschaftliche Regeln, Gesetze und Erwartungshaltungen, für deren Einhaltung Kontrollmechanismen sorgen.

häufig gegensätzliche Wirkung: Gerade wegen des engen Kündigungsschutzes, so die Einschätzung von Schäfer, haben viele Arbeitgeber Angst, behinderte Menschen einzustellen.

Es gibt zwei Möglichkeiten, meint Schäfer, Sehende auf die Probleme von Blinden und Sehbehinderten aufmerksam zu machen. Die erste Möglichkeit ist die mit dem „Zeigefinger“, bei der Sehende über die Schwierigkeiten, die sie Blinden/Sehbehinderten bereiten, belehrt werden. Diese erste Möglichkeit, die von vielen Behindertenorganisationen praktiziert wird, hält Schäfer für ineffektiv. Die Strategie, die er bevorzugt und auf der auch das Konzept *Dialog im Dunkeln* aufbaut, erklärt Schäfer so:

„Ich zeige nicht mit dem Zeigefinger [...], sondern ich biete etwas. Ich biete den Leuten Freizeitvergnügen, ein Event und nutze gleichzeitig die Chance, dass die anfangen, sich Gedanken zu machen.“ (T9, 18)

Die Strategie besteht darin, über das außergewöhnliche Erlebnis Öffentlichkeitsarbeit für Blinde und Sehbehinderte zu machen. Das Besondere daran ist, dass die Öffentlichkeitsarbeit nicht explizit verbalisiert wird, sondern ‚automatisch‘, durch das Erlebnis *Dialog im Dunkeln* entsteht:

„Ich brauche in der Führung gar nicht zu sagen: Also Leute ich bin blind und ich hab [...] die und die Schwierigkeiten [...] sondern jeder Mensch, der durch den Dialog geht [...] macht sich automatisch Gedanken über die Welt von Blinden. Das heißt das geht von: Boar, ist das schrecklich! Bis Mensch, ich bin zwar hier nur kurz drin, aber ich hab in dieser kurzen Zeit gesehen, man kann ja eigentlich noch ne ganze Menge machen. Und die fangen dann an, sich zu interessieren: Wie lebt denn eigentlich jemand oder was kann derjenige eigentlich arbeiten, ja?“ (T9, 10)

Besucher nachhaltig zum Nachdenken anzuregen, um auch die Arbeitssituation für Blinde und Sehbehinderte zu verbessern, ist eines der Ziele, die Matthias Schäfer mit seiner Arbeit verfolgt:

„Für mich ist einfach wichtig am Dialog: Auf der einen Seite, dass die Besucher hier was mit raus nehmen, also dass sie was lernen, dass sie begeistert sind, dass sie Spaß haben und das Zweite ist, dass die Mitarbeiter sich weiterentwickeln können und über dieses Projekt einen Job kriegen, das sind für mich die wichtigsten und deswegen arbeite ich hier. Und deswegen arbeite ich auch mit Spaß hier.“ (T9, 20)

Da es den Beruf des Guides außerhalb von *Dialog im Dunkeln* nicht gibt, ist es wichtig, dass die Guides nicht zu lange in diesem ‚nicht existierenden Beruf‘ arbeiten, meint

Schäfer. Anderenfalls könnte sich das negativ auf den Lebenslauf auswirken.⁷⁴ Deshalb ist es eines der Hauptanliegen des Ausstellungsleiters, die Guides dabei zu unterstützen einen Job auf dem ersten Arbeitsmarkt zu bekommen.⁷⁵ Die Expertisen, die er in seinem vorherigen Beruf „als blinder Chef“ und einziger Blinder unter vielen Sehenden gewonnen hat, gibt Matthias Schäfer in seiner Arbeit als Ausstellungsleiter an die Guides weiter. Er versucht so, die Guides auf eine Arbeitswelt vorzubereiten, die von Sehenden dominiert wird. In seiner Position als Ausstellungsleiter hat Matthias Schäfer eine doppelte Vermittlungsposition. Einerseits vermittelt er zwischen Blinden und Sehenden durch seine Kompetenz als blinder Experte einer sehenden Arbeitswelt. Andererseits bildet er damit auch die Schnittstelle zwischen den sehenden Produzenten und den blinden/sehbehinderten Guides innerhalb von *Dialog im Dunkeln*.

„Dialog im Dunkeln funktioniert ohne die blinden Mitarbeiter überhaupt nicht. Und das ist auch dem Team hier absolut bewusst, das heißt also, ohne, dass die einigermaßen zufrieden arbeiten können, damit steht und fällt alles.“ (T9, 4)

Für das Konzept *Dialog im Dunkeln*, das bringt Schäfer hier zum Ausdruck, sind die blinden und sehbehinderten Guides unabdingbar. Denn es ist ihre Blindheit/Sehbehinderung, die zum Ausgangspunkt einer musealen Inszenierung gemacht wird. Und es sind die Guides, die im hohen Maße dafür verantwortlich sind, ob *Dialog im Dunkeln* das Ziel, das von Produzentenseite formuliert wurde, erreichen kann.

6.5 Zusammenfassung - Ermächtigung ‚Dritten‘ als Vision für ‚Draußen‘

In Bezug auf *Dialog im Dunkeln* als Arbeitsplatz und damit als Teil der alltäglichen Lebenswelt kann aus der Perspektive der Guides folgendes resümiert werden: Die Guides erleben in *Dialog im Dunkeln* eine Ermächtigung, da sie Expertisen in der Dunkelheit haben, die die sehenden Besucher nicht besitzen. In ihrem Arbeitsalltag müssen sie Verantwortung für die ‚hilflose‘ Gruppe übernehmen und Unterstützung bieten.

Die Vermittlungsstrategie der Guides in *dem* Dialog besteht darin, im Sinne des Konzeptes der Produzenten, die Besucher zum Fragen anzuregen, anstatt sie mit Fakten zu belehren.

⁷⁴ In diesem Zusammenhang betont Schäfer positive wie negative Aspekte des Berufsbild ‚Guide‘. Positiv sieht Schäfer, dass z.B. Kommunikations- und Durchsetzungsfähigkeiten trainiert werden. Als negativen Aspekt führt er das Beispiel eines EDV-Fachmannes an: Hat er noch eine Chance auf dem sich rasend schnell verändernden Markt, wenn er fünf Jahre als Guide gearbeitet hat?

⁷⁵ Alle Guides, die in *Dialog im Dunkeln* beschäftigt sind, wurden aufgrund von Arbeitslosigkeit an das Dialogmuseum vermittelt, d.h. sie arbeiten dort über den „zweiten Arbeitsmarkt“.

In *dem* Dialog in der Dunkelbar erleben die Guides, dass Sehende meist keine oder falsche Vorstellungen vom Alltag von Blinden und Sehbehinderten haben. Diese Wissenslücken durch die Beantwortung der Fragen auszuräumen, gehört für die Guides zu ihrem Arbeitsalltag.

Durch ihren ermächtigten Status kontrastiert ihr Arbeitsalltag mit ihrem Alltag außerhalb der Ausstellung. Außerhalb sind sie häufig mit Entmächtigungen konfrontiert, die durch Sehende produziert werden. Diesen Entmächtigungen ‚Draußen‘ durch ihre Arbeit ‚Draußen‘ entgegenzuwirken, ist das Ziel von *Dialog im Dunkeln* aus der Perspektive der Guides. Sie möchten Gleichstellung für Blinde und Sehbehinderte erreichen und das in allen Lebensbereichen.

7 Resümee

In der vorliegenden Arbeit beschäftige ich mich mit den Inhalten von *Dialog im Dunkeln* und seinen Produktions-, Vermittlungs- und Rezeptionsprozessen. Zu Beginn habe ich zunächst den historischen, den theoretischen sowie den methodischen Rahmen meiner Forschung dargestellt. Darauf folgend habe ich das Konzept *Dialog im Dunkeln* besprochen und hierbei die Perspektive der Produzenten in meine Betrachtung miteinbezogen. Vergleicht man *Dialog im Dunkeln* mit einem Gesellschaftsspiel, wie es der Ideengeber Andreas Heinecke tut, habe ich zunächst das „Spielfeld“ und darauf folgend die „Spielregeln“ erörtert, um abschließend das „Ziel des Spieles“ zu formulieren. Meine Analyse ergab, dass die Produzenten vier Hauptstrategien anwendeten, um das Erlebnis *Dialog im Dunkeln* zu schaffen: Die Inszenierungsstrategie Dunkelheit, die Inszenierungsstrategie Alltagswelt, die Inszenierungsstrategie Perspektivenwechsel und die Inszenierungsstrategie Dialog. Während die Produzenten mit der Strategie Dunkelheit vor allem darauf zielen, einen Ort ohne „optische Barrieren“ herzustellen, an welchem alle Akteure die gleichen ‚Mittel‘ zur Verfügung haben, dient die Strategie Alltagswelt dazu, einen gemeinsamen sozialen Raum zu inszenieren. An der Strategie Perspektivenwechsel habe ich herausgearbeitet, welche Rollen die Produzenten den Guides und den Besuchern zuweisen. Der Perspektivenwechsel wird somit zum Ausdruck für die „Spielregeln“, die von den Produzenten bestimmt werden. Während der Guide zum zentralen Vermittler ermächtigt wird, erfahren die Besucher eine Art Entmächtigung. Damit konstruieren die Produzenten ein zur ‚Wirklichkeit‘ ‚Draußen‘ umgekehrtes Machtverhältnis. Bei der Analyse der Machtbeziehungen zwischen Guides und den Besuchern habe ich auf die kultur- und sozialwissenschaftliche Auseinandersetzung mit ‚Behinderung‘ hingewiesen, um damit mein Forschungsthema bewusst mit den Disability Studies zu verknüpfen. Weiter habe ich herausgearbeitet, dass in *dem* Dialog in der Dunkelbar ein Wissenstransfer stattfinden soll: Die Besucher sollen erfahren, wie ihr Guide seinen Alltag bewältigt. Hieran anschließend habe ich die Idee des „Social Lab“ erörtert, das „Ziel des Spiels“. Dabei habe ich herausgearbeitet, dass sich die Besucher als handelnde und fühlende Subjekte im Mittelpunkt inszenatorischer Überlegungen befinden. Ausgangspunkt dieser Überlegungen ist, das ergab meine Analyse, dass das Konzept *Dialog im Dunkeln* mit den negativen Vorstellungen arbeitet, die sich Sehende zum Thema Blindheit machen. Die Produzenten möchten erreichen, dass sich durch schöne Erlebnisse in der Dunkelheit -sowohl mit den Dingen als auch den Menschen- negative Vorstellungen über das Thema

Blindheit in positive ‚verwandeln‘. Mit ihren Inszenierungsstrategien verfolgen die Produzenten demnach das Ziel, die Besucher zu erreichen und zu ‚verändern‘.

Hieran anschließend habe ich dann die Perspektive der Besucher beschrieben, die *Dialog im Dunkeln* als Freizeitaktivität konsumieren. In Bezug auf die Besucher konnte ich feststellen, dass sie das Ziel verfolgen, ein außeralltägliches Erlebnis zu konsumieren. Ihren Wunsch nach Kontrasterfahrung zum Alltag habe ich mit Ansätzen der kulturanthropologischen Tourismusforschung verknüpft. Weiter habe ich gezeigt, dass die Besucher den Alltag ‚Drinne‘ intensiver als ‚Draußen‘ wahrnehmen, da Dunkelheit den bekannten Objekten eine neue und aufregende Erlebnisqualität verleiht. Zudem ergab meine Analyse, dass viele Besucher ihren Guide als die wichtigste Person in der Dunkelheit empfanden, weil er ihnen Sicherheit gespendet und damit ihr positives Erlebnis ermöglicht hat. In diesem Zusammenhang konnte ich feststellen, dass viele Besucher nach *Dialog im Dunkeln* Fähigkeiten ihres Guides betonten, die sie sich selbst nicht zuschrieben. Daraus schlussfolgerte ich, dass die Inszenierungsstrategie Perspektivenwechsel bei den Besuchern ‚angekommen‘ ist. Sie empfinden ihren Guide als Experten und reflektieren seinen ermächtigten sowie ihren entmächtigten Status. Diesbezüglich habe ich außerdem aufgezeigt, dass die Besucher zum Nachdenken über das Thema Blindheit sowie über den bewertenden Gehalt ihrer alltäglichen visuellen Praxen angeregt wurden. Ob das Erlebnis *Dialog im Dunkeln* nachhaltige Auswirkungen auf das Alltagsverhalten von Besuchern hat, habe ich in dieser Arbeit nicht erörtert. Dieser Aspekt könnte Gegenstand weiterer kulturanthropologischer Forschungen sein. Das Erlebnis *Dialog im Dunkeln* wäre dann ‚nur‘ der Ausgangspunkt für eine Analyse, die über den Museumskontext weit hinausgehen würde.

Im letzten Kapitel dieser Arbeit habe ich mich mit den Alltagserlebnissen der in *Dialog im Dunkeln* arbeitenden Guides beschäftigt. Wie meine Analyse ergab, nehmen die Guides die Schlüsselposition für *Dialog im Dunkeln* ein. Denn zum einen ist es ihre Blindheit/Sehbehinderung, auf der das Konzept aufbaut, zum anderen sind sie es, die das Erlebnis an die Besucher vermitteln. Es erschien mir sinnvoll, ihre Perspektive erst am Ende dieser Arbeit vorzustellen, da die außeralltäglichen Erlebnisse der Besucher ein wichtiger Teil der alltäglichen Erlebnisse der Guides sind.

Zunächst habe ich aufgezeigt, dass die Guides in *Dialog im Dunkeln* eine Ermächtigung erleben, da sie ‚Drinne‘ die Möglichkeit erhalten ihre Fähigkeiten unter Beweis zu stellen. Ich habe dann herausgearbeitet, dass diese Alltagserfahrung der Ermächtigung ‚Drinne‘ im hohen Maße mit der von ‚Draußen‘ kontrastiert. In Bezug auf diesen Aspekt

habe ich erneut Bezüge zu den Disability Studies hergestellt und bin dabei insbesondere auf den Begriff der Normalität eingegangen. Meine Analyse des ermächtigten Status ‚Drinne‘ ergab, dass er sich hauptsächlich auf die Fähigkeiten der Guides in der Dunkelheit bezieht. Denn diesbezüglich sind sie den Besuchern immer überlegen. In anderen Bereichen jedoch, das habe ich beschrieben, ist es den Besuchern möglich, den ermächtigten Status des Guides abzuschwächen. Zum Beispiel in *dem* Dialog: durch unangenehme, beleidigende und sehr intime Fragen.

In *dem* Dialog, das habe ich erörtert, findet ein Wissenstransfer statt, der insbesondere um das Thema des blinden und sehbehinderten Alltags kreist. In ihm werden die Guides unter anderem damit konfrontiert, falsche Vorstellungen und Unwissenheit über den Alltag von Blinden und Sehbehinderten auszuräumen. Weiter habe ich dann herausgearbeitet, dass die Guides mit ihrer Arbeit ‚Drinne‘ ein sehr persönliches Ziel verfolgen: sie möchten von Sehenden ‚Draußen‘ „ganz normal“ behandelt werden und wollen Gleichstellung in allen Lebensbereichen.

Vor dem Hintergrund meiner gesamten Ergebnisse kann ich meine eingangs formulierten Thesen als bestätigt ansehen: *Dialog im Dunkeln* ist ein inszeniertes Erlebnis, ein konsumierbares Erlebnis und ein alltägliches Erlebnis.

Für eine Fortsetzung dieser Studie wäre es interessant, den Fokus ausschließlich auf die Perspektive der Guides zu legen und evtl. einen international vergleichenden Ansatz zu wählen. Dabei könnten sowohl die Erlebnisse der Guides mit den Besuchern tiefgründiger erörtert werden, als auch ihr Eingebundensein in den Produktionsprozess der musealen Inhalte.

Mit dieser Forschung verfolgte ich die Absicht, das Ausstellungskonzept *Dialog im Dunkeln* als soziales Feld aus multiperspektivischer Sicht zu untersuchen. Aus den Ergebnissen meiner Analyse lässt sich zusammenfassend festhalten, dass die Produzenten mit *Dialog im Dunkeln* ein gesellschaftlich relevantes Thema aufgreifen und eine Ausstellung inszenieren, deren Botschaft von Guides und Besuchern in einem wechselseitigen Prozess hergestellt wird. *Dialog im Dunkeln* wird so zu einer „contact zone“, in der ein Austausch über die verschiedenen Erlebnisse -die alltäglichen und die außeralltäglichen- ermöglicht sowie eine Debatte über Behinderung und Normalität angeregt wird. Meiner Meinung nach hat *Dialog im Dunkeln* deshalb, als museale Ausstellung und damit als wichtiges Element der Öffentlichkeit, ein hohes Potential, dass ‚Draußen‘ gesellschaftliche Muster überdacht und Veränderungen in Gang gesetzt werden.

8 Literatur

Abrahams, Roger D. (1986): Ordinary and Extraordinary Experience. In: Turner, Witter/Bruner, Edward M. (Hg.): The Anthropology of Experience, Urbana [u.a.]: University of Illinois, 45-73

Agar, Michael H. (1980): Who Are You to Do This? In: Agar, Michael H.: The Professional Stranger. An Informal Introduction to Ethnography, New York [u.a.]: Academic Press, 41-62

Alpers, Svetlana (1991): The Museum as a Way of Seeing. In: Karp, Ivan (Hg.): Exhibiting Cultures. The Poetics and Politics of Museum Display, Washington [u.a.]: Smithsonian Institution Press, 25-32

Altenschmidt, Karsten/Kotsch, Lakshmi (2007): „Sind meine ersten Eier, die ich koche, ja“. Zur interaktiven Konstruktion von Selbstbestimmung in der Persönlichen Assistenz körperbehinderter Menschen. In: Waldschmidt, Anne: Disability Studies, Kulturosoziologie und Soziologie der Behinderung. Erkundungen in einem neuen Forschungsfeld, Bielefeld: Transcript, 225- 248

Arnold, Rolf (2007): Ich lerne, also bin ich. Eine systemisch-konstruktivistische Didaktik, Heidelberg: Carl Auer Verlag

Arnold, Rolf/Siebert, Horst (2006): Konstruktivistische Erwachsenenbildung. Von der Deutung zur Konstruktion von Wirklichkeit, 5. unveränderte Auflage, Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren

Barry, Andrew (1998): On Interactivity. Consumers, Citizens and Culture. In: Macdonald, Sharon (Hg.): The Politics of Display. Museums, Science, Culture, London [u.a.]: Routledge, 98-117

Benjamin, Walter (1973): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Frankfurt: Suhrkamp

Berger, Peter L./Luckmann, Thomas (2007): Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit, 21. Auflage, Frankfurt am Main: Fischer Verlag

Binder, Jana (2005): Globality. Eine Ethnographie über Backpacker, Münster: Lit.-Verlag

Bloch, Maurice (1991): Language, Anthropology and Cognitive Science. In: Man, Vol. 26, No. 2, 183-198.

Bouquet, Mary (1999): Academic Anthropology and the Museum: Back to the Future. An Introduction. In: Focaal Tijdschrift voor anthropologie No. 34, 7-20

Bruner, Edward M. (1986): Experience and Its Expressions. In: Turner, Witter/Bruner, Edward M. (Hg.): The anthropology of experience, Urbana [u.a.], University of Illinois Press, 3-33

Buber, Martin (2006): Elemente des Zwischenmenschlichen. In: Buber, Martin: Das Dialogische Prinzip, 10. Auflage, München: Gütersloher Verlagshaus, 271-299

Burns, Peter M. (1999): An Introduction to Tourism and Anthropology. London/New York: Routledge

Clifford, James (1986): Partial Truths. In: Clifford, James (Hg.): Writing Culture. The Poetics and Politics of Ethnography, Berkeley [u.a.]: University of California Press, 1-25

Dewey, John (1934): Art as Experience. New York: Balch & Co.

Eisenstein, Elisabeth F. (1979): The Printing Press as an Agent of Change. Communication and Cultural Transformation in Early Modern Europe, 2. Bde., Cambridge: Cambridge University Press

Fabian, Johannes (1983): Time and the Other. How Anthropology Makes its Object. New York: Columbia University Press

Falk, John H./Dierking, Lynn D. (1998): The Museum Experience. Washington D.C.: Whalesback Books

Färber, Alexa (2002): Die Reflexivierung der Ausstellungspraxis. Ethnografische Kritik am Ausstellungskomplex. In: Anthropolitan 9 (2002) „Museum“, 15-21

Färber, Alexa (2006): Weltausstellung als Wissensmodus. Ethnographie einer Repräsentationsarbeit, Berlin: Lit Verlag

Faßler, Manfred (2002): Bildlichkeit. Navigationen durch das Repertoire der Sichtbarkeit, Wien [u.a.]: Böhlau [u.a.]

Flick, Uwe (2007): Qualitative Sozialforschung. Eine Einführung, 3. Aufl., Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag

Fliedl, Gottfried (1995): Museumspädagogik als Interaktion. In: Fast, Kirsten (Hg.): Handbuch der museumspädagogischen Ansätze, Opladen: Leske und Budrich, 46-71

Foucault, Michel (1973): Die Geburt der Klinik. Eine Archäologie des ärztlichen Blicks, München: Hanser

Fyfe, Gordon/Law, John (1988): Picturing Power. Visual Depiction and Social Relations, London [u.a.]: Routledge

Geertz, Clifford (1987): Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme [The interpretation of cultures], Frankfurt am Main: Suhrkamp

Geertz, Clifford (1987): Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme, Frankfurt am Main, 1. Auflage, Frankfurt am Main: Suhrkamp

Goffmann, Erving (1994): „Die Interaktionsordnung“. In: Goffmann, Erving.: Interaktion und Geschlecht, Frankfurt a. M., Campus, 50-104

González, Roberto J./Nader, Laura/Ou, C. Jay (2001): Towards an Ethnography of Museums. Science, Technology and Us. In: Bouquet, Mary (Hg.): Academic Anthropology and the Museum. Back to the Future, New York/Oxford: Berghahn Books, 106-116

Greverus, Ina-Maria (1987): Kultur und Alltagswelt. Eine Einführung in die Fragen der Kulturanthropologie, Notizen Institut für Kulturanthropologie und Europäische Ethnologie Frankfurt am Main, Frankfurt am Main: Institut für Kulturanthropologie und Europäische Ethnologie der Universität Frankfurt am Main

Gwaltney, John Langston (1970): The Thrice Shy. Cultural Accommodation to Blindness and Other Disasters in a Mexican Community, New York: Columbia University Press

Gyr, Ueli (1992): Kultur für Touristen und Touristenkultur. Plädoyer für qualitative Analysen in der Reiseforschung. In: Kramer, Dieter/Lutz, Ronald (Hg.): Reisen und Alltag. Beiträge zur kulturwissenschaftlichen Tourismusforschung, Frankfurt am Main: Institut für Kulturanthropologie und europäische Ethnologie, 19-38

Hans-Georg Soeffner (1989): Auslegung des Alltags-Alltag einer Auslegung. Zur wissenssoziologischen Konzeption einer sozialwissenschaftlichen Hermeneutik. Frankfurt a.M. Suhrkamp

Hein, Hilde (1993): Naturwissenschaft. Kunst und Wahrnehmung. Der neue Museumstyp aus San Francisco [The Museum as Laboratory, Washington D.C.: Smithsonian Institution Press], Stuttgart: Klett-Cotta

Heinecke, Andreas (2001): Der Reiz des Unsichtbaren. Der dunkle Raum-ein Ort einer fremden Kultur. In: Heinecke, Andreas/Hollerbach, Ursula: Dialog im Dunkeln. Eine Ausstellung zur Entdeckung des Unsichtbaren, Wiesbaden: mww druck und so, 56-63

Heinecke, Andreas (2001): Dialog im Dunkeln. Ein Vorwort. In: Heinecke, Andreas/Hollerbach, Ursula: Dialog im Dunkeln. Eine Ausstellung zur Entdeckung des Unsichtbaren, Wiesbaden: mww druck und so, 6-10

Heinecke, Andreas (2005a): Eine Ausstellung zur Entdeckung des Unsichtbaren. In: Dialog Frankfurt GmbH (Hg.): Dialogmuseum # 1. Frankfurt: Druckerei Lembeck, 9

Heinecke, Andreas (2005b): Sozillabor, Plattform, Ausstellung. In: Dialog Frankfurt GmbH (Hg.): Dialogmuseum # 1. Frankfurt: Druckerei Lembeck, 5

Heinecke, Andreas/Kletzka, Klara/Richter, Thomas: Dialogmuseum. Unternehmenskonzept. Unveröff., Frankfurt am Main, Februar 2007

Heinze, Thomas (2002): Kultursponsoring, Museumsmarketing, Kulturtourismus. Ein Leitfaden für Kulturmanager, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag

Hennig, Christoph (1999): Reiselust. Touristen, Tourismus und Urlaubskultur, Frankfurt a.M. [u.a]: Suhrkamp-Verlag

Hetherington, Kevin (1996): The Utopics of Social Ordering. Stonehenge as a Museum Without Walls. In: Macdonald, Sharon/Fyfe, Gordon (Hg.): Theorizing Museums. Representing Identity in a Changing World, Oxford: Blackwell, 153-177

Heumann Gurian, Elaine (1991): Noodling Around with Exhibition Opportunities. In: Karp, Ivan (Hg.): Exhibiting Cultures. Washington [u.a.], Smithsonian Institution Press, 176-190

Hlavin-Schulze, Karin (1998): „Man reist ja nicht, um anzukommen“. Reisen als kulturelle Praxis, Frankfurt am Main [u.a.]: Campus Verlag

Hooper-Greenhill, Eilean (1992): Museums and the Shaping of Knowledge, London [u.a.]: Routledge

Jay, Martin (2005): Downcast Eyes. The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought, Berkeley: University of California Press

Kapferer (1986): Performance and the Structuring of Meaning. In: Turner, Witter /Bruner, Edward M. (Hg.): The Anthropology of Axperience, Urbana [u.a.]: University of Illinois, 188-207

Kaschuba, Wolfgang (1999): Einführung in die Europäische Ethnologie, München: Beck

Kirshenblatt-Gimblett, Barbara (1998): Destination Culture. Tourism, Museums and Heritage. Berkeley [u.a.]: University of California Press

Kletzka, Klara (2005): Vorwort. In: Dialog Frankfurt GmbH (Hg.): Dialogmuseum # 1. Frankfurt: Druckerei Lembeck, 4

Knorr Cetina, Karin (1991): Die Fabrikation von Erkenntnis. Zur Anthropologie der Naturwissenschaft, Frankfurt am Main: Suhrkamp

Knorr Cetina, Karin (2002): Wissenskulturen. Ein Vergleich naturwissenschaftlicher Wissensformen, Frankfurt am Main: Suhrkamp

König, Gabriele (2002): Kinder- und Jugendmuseen. Genese und Entwicklung einer Museumsgattung, Impulse für besucherorientierte Museumskonzepte, Berliner Schriften zur Museumskunde, Bd. 16, Opladen: Leske + Burdich

Kopf, Christine (2002): Das Medium Ausstellung im Dispositiv musealer Wissensvermittlung. In: Frankfurter Gesellschaft zur Förderung der Kulturanthropologie und Europäischen Ethnologie (Hg.): Anthropolitan 9 (2002) „Museum“, 22-29

Korff, Gottfried (1995): Die Eigenart der Museumsdinge. Zur Materialität und Medialität des Museums. In: Fast, Kirsten (Hg.): Handbuch der museumspädagogischen Ansätze, Opladen: Leske und Budrich, 17-29

Korff, Gottfried (2001): Das Popularisierungsdilemma. In: Deutscher Museumsbund (Hg.): Museumskunde. Szenographie - Zur Zukunft der gestalteten Ausstellung, Bd. 66 1/01, 13-20

Korff, Gottfried/Roth, Martin (1990): Einleitung. In: Das historische Museum. Labor, Schaubühne, Identitätsfabrik, Frankfurt am Main/New York: Campus, 9-37

Korom, Frank (2002): Ermächtigung im Museum. Repräsentation und Kooperation. In: Bendix, Regina/Welz, Gisela (Hg.): Kulturwissenschaft und Öffentlichkeit. Amerikanische

und deutschsprachige Volkskunde im Dialog, Frankfurt am Main: Institut für Kulturanthropologie und Europäische Ethnologie, 253-262

Kraft, Andreas (2005): Ein Museum ohne jeden Lichtstrahl. In: Frankfurter Rundschau, Nr. 222/38, vom 23.09.2005

Macdonald, Sharon (1997): The Museum as Mirror. Ethnographic Reflections. In: James Allison/Hockey, Jenny/Dawson, Andrew (Hg.): After Writing Culture. Epistemology and Praxis in Contemporary Anthropology, London/New York: Routledge, 161-176

Macdonald, Sharon (1998): The Politics of Display. Museums, Science, Culture. London [u.a.]: Routledge

Macdonald, Sharon (2001): Behind the Scenes at the Science Museum, London. Knowing, Making and Using. In: Bouquet, Mary (Hg.): Academic Anthropoloy and the Museum. Back to the Future, New York/Oxford: Berghahn Books, 117-140

Macdonald, Sharon/Fyfe, Gordon (1996): Theorizing Museums. Representing Identity in a Changing World, Oxford: Blackwell

Macdonald, Sharon/Basu, Paul (2007): Exhibition Experiments. Oxford [u.a.]: Blackwell

Malinowski, Bronislaw (1979): Argonauten des westlichen Pazifik. Ein Bericht über Unternehmungen und Abenteuer der Eingeborenen in den Inselwelten von Melanesien-Neuguinea, Frankfurt am Main: Syndikat

Marcus, George (1995): Ethnography in/of the World System. The Emergence of the Multi-Sited Ethnography. In: Annual Review of Anthropoloy, vol. 24, 95-117

Marcus, George M./Fischer, Michael M. J. (1986): Anthropology as a Cultural Critique. An Experimental Moment in the Human Science, Chicago [u.a.]: University of Chicago Press

Markert, Sandra: Eine Frage des Blickwinkels. Andreas Heinecke, Erfinder *des* „Dialogs im Dunkeln“, hilft Behinderten und nicht-Behinderten. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung, Nr. 261, vom 09.11.2005, Seite 10

McLuhan, Marshall (1964): Understanding Media. The Extension of Man, New York: McGraw-Hill

Michel Foucault (1976): Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses, 1. Auflage, Frankfurt am Main: Suhrkamp

Müller-Doohm, Stefan/Neumann-Braun, Klaus (Hg.) (1995): Kulturinszenierungen - Einleitende Betrachtungen über die Medien kultureller Sinnvermittlung. In: Müller-Doohm, Stefan/Neumann-Braun, Klaus (Hg.): Kulturinszenierungen, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 9-23

Oetken, Kerstin (2007): Dialog-Museum Frankfurt - Eine Möglichkeit zur Integration blinder und hochgradig sehbehinderter Menschen in die Arbeitswelt. Examensarbeit an der Pädagogischen Hochschule Heidelberg/Fakultät Sonderpädagogik

Ong, Walter J. (1967): The Presence of the World. Some Prolegomena for Cultural and Religious History, New Haven/London: Yale University Press

Opaschowski, Horst W. (2000): Kathedralen des 21. Jahrhunderts. Erlebniswelten im Zeitalter der Eventkultur, (Hg.: BAT-Freizeits-Forschungsinstitut GmbH), Hamburg: Germa Press

Oswald, Paul (1989): Grundgedanken der Montessori-Pädagogik. Aus Maria Montessoris Schrifttum und Wirkkreis, Freiburg im Breisgau: Herder Verlag.

Perin, Constance (1992): The Communicative Circle. In: Karp, Ivan (Hg.): Museums and Communities. The Politics of Public Culture, Washington [u.a.]: Smithsonian Institution Press, 182-220

Polanyi, Michael (1985): Implizites Wissen. Frankfurt am Main: Suhrkamp

Renggli, Cornelia (2004): Disability Studies-ein historischer Überblick. In: Renggli, Cornelia/Weisser, Jan: Disability Studies. Ein Lesebuch. Zürich, Edition SZH/CSPS, 15-26

Rheinberger, Hans-Jörg (2006): Experimentalsysteme und epistemische Dinge. Eine Geschichte der Proteinsynthese im Reagenzglas, Frankfurt am Main: Suhrkamp

Rheinberger, Hans-Jörg (Hg.) (1993): Die Experimentalisierung des Lebens. Experimentalsysteme in den biologischen Wissenschaften 1850/1950, Berlin: Akademie-Verlag

Rumpf, Horst (1995): Die Gebärde der Besichtigung. In: Fast, Kirsten (Hg.): Handbuch der museumspädagogischen Ansätze, Opladen: Leske und Budrich, 29-46

Saerberg, Siegfried (2006): „Geradeaus ist einfach immer geradeaus“. Eine lebensweltliche Ethnographie blinder Raumorientierung, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft

Said, Edward W. (1978): Orientalism. New York: Vintage Books

Schillmeier, Michael (2007): Zur Politik des Behindert-Werdens. Behinderung als Erfahrung und Ereignis. In: Waldschmidt, Anne (Hg.): Disability Studies, Kulturosoziologie und Soziologie der Behinderung. Erkundungen in einem neuen Forschungsfeld, Bielefeld: transcript, 79-99

Schulze, Gerhard (1992): Die Erlebnis-Gesellschaft. Kulturosoziologie der Gegenwart, Frankfurt am Main [u.a.]: Campus Verlag

Silverstone, Roger (1993): The Medium is the Museum. On Objects and Logics in Times and Spaces. In: Durant, John (Hg.): Museums and the Public Understanding of Science, London: Science Museum [u.a.], 34-44

Soeffner, Georg (1989): Auslegung des Alltags - Der Alltag der Auslegung. Zur wissenssoziologischen Konzeption einer sozialwissenschaftlichen Hermeneutik. Frankfurt am Main: Suhrkamp

Sülberg, Hermann (2001): Die Erleuchtung. Versuch, sich in ein anderes Denken zu denken. In: Heinecke, Andreas/Hollerbach, Ursula (Hg.): Dialog im Dunkeln. Eine Ausstellung zur Entdeckung des Unsichtbaren, Wiesbaden: mww druck und so, 10-16

Treinen, Heiner (1996): Das Museum als kultureller Vermittlungsort in der Erlebnisgesellschaft. In: Biermann, Alfons; Landschaftsverband Rheinland (Hg.): Vom Elfenbeinturm zur Fußgängerzone. Drei Jahrzehnte deutsche Museumsentwicklung, Opladen: Leske und Budrich

Turner, Victor (1989): Das Ritual. Struktur und Anti-Struktur. Frankfurt/Main: Campus-Verlag

Turner, Victor W. (1986): Dewey, Dilthey, and Drama: An Essay in the Anthropology of Experience. In: Turner, Witter /Bruner, Edward M. (Hg.): The Anthropology of Experience, Urbana [u.a.], University of Illinois Press, 33-45

Turner, Victor W./Bruner, Edward M. (Hg.) (1986): The Anthropology of Experience, Urbana [u.a.], University of Illinois Press

Urry, John (1990): The Tourist Gaze. Leisure and travel in Contemporary Societies, London [u.a.], Sage

Van Gennep, Arnold (1986): Übergangsriten, Frankfurt/Main: Campus-Verlag, [frz. Orig. Les rites de passage, 1909]

Waldschmidt, Anne (2003): Behinderte Menschen zwischen Normierung und Normalisierung. In: Waldschmidt, Anne (Hg.): Kulturwissenschaftliche Perspektiven der Disability Studies, Kassel: Bifos e.V.

Waldschmidt, Anne (2007b): Macht-Wissen-Körper. Anschlüsse an Michel Foucault in den Disability Studies. In: Waldschmidt, Anne (Hg.): Disability Studies, Kulturosoziologie und Soziologie der Behinderung. Erkundungen in einem neuen Forschungsfeld, Bielefeld: transcript, 55-77

Waldschmidt, Anne (Hg.) (2007a): Disability Studies, Kulturosoziologie und Soziologie der Behinderung. Erkundungen in einem neuen Forschungsfeld, Bielefeld: transcript

Waldschmidt, Anne/Scheider, Werner (2007): Disability Studies und Soziologie der Behinderung. Kulturosoziologische Grenzgänge-eine Einführung. In: Waldschmidt, Anne (Hg.): Disability Studies, Kulturosoziologie und Soziologie der Behinderung. Erkundungen in einem neuen Forschungsfeld, Bielefeld: transcript, 9-31

Welz, Gisela (1996): Inszenierungen kultureller Vielfalt. Frankfurt am Main und New York City, Berlin: Akademie Verlag

Welz, Gisela (2007): Inszenierungen der Multikulturalität: Paraden und Festivals als Forschungsgegenstände. In: Schmidt-Lauber, Brigitta (Hg.): Ethnizität und Migration. Einführung in die Wissenschaft und Arbeitsfelder, Berlin: Reimer, 221-233

Wiese, Magret (1999): Museum. Sinnenreicher Erfahrungs- und Lernort contra Lernen durch Anschauung. In: Hessische Vereinigung für Volkskunde (Hg.): Museum im Dialog. Marburg: Jonas Verlag, 89-99

Wolcott, Harry F. (1990): Writing up Qualitative Research. Newbury Park [u.a.]: Sage

Internetseiten:

Bonventure GmbH

<http://www.bonventure.de> (06.06.2008)

Boston Children's Museum

<http://www.bostonkids.org> (25.06.08)

Brooklyn Children's Museum

<http://www.brooklynkids.org> (25.06.08)

Dialogmuseum

<http://www.dialogmuseum.de/de/hell/index.html> (22.09.2008)

Europapark

<http://www.europapark.de> (25.06.2008)

Exploratorium

<http://www.exploratorium.edu> (25.06.2008)

Kinderakademie Fulda

<http://www.kaf.de> (25.06.2008)

La Vilette

<http://www.cite-sciences.fr> (25.06.2008)

Schloss Freudenberg

<http://www.schlossfreudenberg.de> (25.06.2008)

Science Museum London

<http://www.sciencemuseum.org.uk> (25.06.08)

Sinne

www.sinne.at (03.08.2008)

Universum Bremen

<http://www.universum-bremen.de> (25.06.2008)

Erklärung

Hiermit bestätige ich, dass die vorliegende Arbeit selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt sowie die Stellen der Arbeit, die anderen Werken in Wortlaut oder dem Sinn entnommen sind, durch Angabe der Quellen kenntlich gemacht wurden.

Frankfurt am Main, 23.09.2008

Lebenslauf

Name: Linda Witte

Geburtsdatum: 26.03.1982

Geburtsort: Frankfurt am Main

Schulbildung:

08/1988-07/1992	Grundschule Frankeschule in Frankfurt am Main
08/1992-02/1996	Gesamtschule Ernst-Reuter-Schule in Frankfurt am Main
02/1996-05/2001	Bettina-Gymnasium in Frankfurt am Main
05/2001	Allgemeine Hochschulreife

Hochschulausbildung:

10/2001-10/2002	Studium Soziologie an der Johann Wolfgang Goethe Universität
seit 10/2002	Studium Kunstgeschichte an der Johann Wolfgang Goethe Universität
seit 10/2003	Studium in der folgenden Fächerkombination: <i>1. Hauptfach: Kulturanthropologie/Europäische Ethnologie</i> <i>2. Hauptfach: Kunstgeschichte</i>
02/2006-07/2006	Auslandsemester an der Università degli Studi di Roma im Rahmen des Austauschprogrammes ERASMUS

Berufliche Erfahrungen / Praktika:

10/2005-11/2005	Praktikum beim SWR in der Redaktion <i>Schätze der Welt - Erbe der Menschheit</i> , Baden-Baden
09/2006-11/2006	Hospitanz beim ZDF in der Redaktion 3sat <i>Kulturzeit</i> , Mainz
seit 08/2008	Galerieassistentin in der Galerie Greulich, Frankfurt am Main

Frankfurt am Main den, 23.09.2008